POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAG DE B UX

Metal Gear Portable Ops
Snake in je broekzak

Crysis
Mijlpaal voor PC gaming

Final Fantasy III
Ouderwets moeilijk

18 PAG.

PLAYSTATION 3
Gaat Sony de hype waarmaken?

RESISTANCE
FALL OF MAN

PLUS: SLECHTE KIDDYGAMES OP DE Wii • KLASSIEKERS VAN VIRTUAL CONSOLE GETEST • OORLOG OP DE PSP MET CALL OF DUTY • SPIDER-MAN MET TWEE GEZICHTEN • KOLOSSAAL GEVECHT IN GOD OF WAR II • SPECTROBES KAN NIET TEGEN PIKACHU OP • OPERATIE GESLAAGD IN TRAUMA CENTER • GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 SCHOT IN DE ROOS • NBA STREET HOMECOURT DENDERDUNKT LEKKER WEG • BURNOUT DOMINATOR TERUG NAAR HAAR ROOTS • EN MEER..

Paul Rodriguez nollie 360 flip

[NAIL THE TRICK]

An entirely new way to play the game, Nail The Trick mode gives precision control over how you move your feet to flip the skateboard. Using dual analog stick motions, you can create your own unique skate tricks - even during a combo - as you watch the action unfold in slow motion.

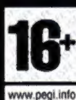
Yeah. It's that real.



Nu ook verkrijgbaar voor Playstation 3

www.THP8.com







PlayStation 2









ACTIVISION

activision.com

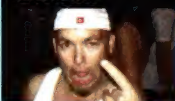


NEVERSOFT

DE REDACTIE

Groot nieuws afgelopen maand: het zangduo Hepie & Hepie ('Ik lig op m'n kussen stil te dromen', je weet toch?) is weer bij elkaar. Hebben de PU-redacteuren ook van die duo's/popgroepen die ze graag nog eens in hun oude samenstelling terug zouden zien?

JURJEN



Het eerste dat in me opkomt is Pantera! Maar dat gaat natuurlijk niet (de toonaangevende gitarist van deze zwaar bezielde metalband is eind 2004 doodgeschoten door een 'fan'). Nou ja, Hepie en Hepie zijn ook best ruig.

STEVEN



Tja, ik vind het eeuwig zonde dat ik Johnny Cash nooit live heb gezien. En het feit dat dit ook nooit meer zal gebeuren helpt niet mee. Even wachten op die tijdmachine dan maar!

MAARTEN



Pfffft, daar hou ik me niet echt mee bezig hoor! Ik weet wèl wie per direct moeten stoppen, en dat zijn die K3 mokkels. Die zie ik liever in een hele andere industrie. En dan zeg ik het nog netjes...

J.J.



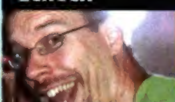
Ik had hier The Police in willen vullen maar die zijn al weer bij elkaar. Gert & Hermien dan maar, dat schijnt nog verre familie van me te zijn. Of je daar zo trots op moet wezen, weet ik niet. Bovendien is Hermien dood en dat zingt nogal lastig...

BORIS



Geen groep of duo. Ik zou Andre Hazes weer terug willen zien. Ik heb laatst een brief aan hem geschreven en vastgemaakt aan een vlieger maar dat werkte toch niet helemaal...

JEROEN



Eigenlijk hoop ik juist dat De Toppers uit elkaar gaan om nooit meer samen te komen, dat er een ontzettende relnichten ruzie ontstaat tussen Gordon en Joling. Wat een ongelooflijke baggermuziek maken die gasten samen.

ED



The Beatles, die had ik ooit wel een keer voltallig willen zien optreden. Het valt mij trouwens op dat ook mijn kinderen (10 en 12) dit herkennen als goede muziek. Mijn kinderen zijn overigens eveneens grote liefhebbers van Theo Nijland; je voedt ze dus niet helemaal voor niets op.

MURIELLE



Als Paris Hilton een hit kan hebben, dan vind ik dat Milli Vanilli ook weer bij elkaar mag komen. Maar ja, die ene gast is aan lager wal geraakt en dood bovendien. Misschien dat een geschminkte Dries Roelvink als die andere Vanilli kan fungeren?

JAN



Er zijn twee groepen waarvan ik vurig hoopte dat ze ooit weer bij elkaar zouden komen: The Police en Crowded House, beide makers van briljante popmuziek. En wat wil het lot: ze komen weer bij elkaar! Kunnen de jonkies van nu eens horen hoe het echt moet.

PU VAKANTIEKAMP

We zijn het inmiddels gewend: VNU collega's die tijdens de zomer/winter/herfst/mei/krokus/voorjaar/paas/pinkster/lente/najaar/kerstvakantie hun kinderen en dagje dumpen in ons testhok. Deze keer was het onze eigen Ed die zoon en dochter en twee vriendjes een dagje had meegenomen. Vooral Wii Tennis bleek een schot in de roos.
"Dit is voorlopig wel de laatste keer geweest", maakte Ed echter duidelijk aan z'n zoon. "Je traint immers niet vijftien uur per week, om je slag door zo'n schijtspelletje helemaal te laten vernaggelen!"



BUIKGEVOEL

Bladengoeroe en ex-hoofdredacteur/crisismanager van bekende titels als Viva, Panorama, Playboy etc. Rob van Vuure, schreef ooit een interessant boek genaamd 'De arrogantie van het buikgevoel'.
Het boek vertelt onder andere over het tot stand komen van de juiste formule voor de juiste doelgroep en bevat vele treffende marketing uitspraken zoals "voor gratis betaalt men graag!". Tegelijkertijd geeft hij aan (of toe) dat je niet alles van tevoren kunt uitspellen en je zo nu en dan ook gewoon toe moet geven aan wat je guts je ingeeft.
Nou ontbreekt het ons niet echt aan guts hier op de redactie - tenminste, gelet op de omvang van menig (onder)buik -, maar het kan natuurlijk nooit kwaad om ook wat dingen eerst even lafjes tegen jullie aan te houden.
Surf je nu naar onze site dan zie je daar een aantal vragen staan waar wij graag je antwoord op of mening over hebben. Belangrijkste vraag daarbij is of je deel wilt nemen aan ons panel, zodat we je in de toekomst vaker kunnen bestoken met vragen. Dit kunnen vragen zijn die betrekking hebben op de PU, de site of de Gameplay, maar bijvoorbeeld ook wat jouw ervaringen met de PS3 zijn of wat je van mobile gaming vindt. Wees niet bang, we gaan je zeker niet spammen. Doe je mee, dan maak je ook nog eens kans op een 30 Gb video-ipod ter waarde van 289 euro. Een beetje overbodig misschien zo'n prijs als stimulans, want als ik zo onze site bekijk, hebben jullie totaal geen moeite met het geven van jullie mening. En zo hoort het ook!



NIELS

GOLDEN BUG

Ken je dat? Heb je net een half jaar auto's gewassen, kranten gelopen of wc's schoongemaakt om geld te sparen voor dat ene spelletje.... blijkt het een baggergame!
Klote, maar weinig meer aan te doen. Nou ja, misschien kan één ding je dan nog troosten: de wetenschap dat de maker/uitgever van die game weleens getrakteerd kan worden op een "Golden Bug".
De Golden Bug is een nieuwe PU Award voor de allerslechtste game van het jaar. Wil jij mee helpen te bepalen wie in de periode van maart 2006 tot maart 2007 de grootste bagger op de markt heeft gebracht, breng dan snel je stem uit op www.powerunlimited.nl. We reiken de awards uit in een spetterende aflevering van Baklap TV.



UNIEKE AANBIEDING VOOR PU-LEZERS

SPOTGOEDKOPE STIJLVOLLE TELEFOON

Slechts 74,95* Euro voor de MOTOROLA L6

Deze aanbieding geldt alleen voor lezers van Power Unlimited. Als lezer betaal je slechts 74,95* Euro. Je ontvangt dan een MOTOROLA L6 plus 15 Euro beltegoed. (daarna is nog eens 10 Euro beltegoed te verkrijgen via de antwoordkaart). En dat is nog niet alles, je ontvangt ook nog eens gratis en voor niets 247 sms-jes. Je belt dus heel voordelig.



+ 25 euro* beltegoed

+ 247 gratis sms-jes

MOTOROLA L6
- Tri band
- Polyfone, realtone/ truetone, MP3
- 0,32 megapixel camera
- Geschikt voor mobile games.

BESTEL HEM SNEL OP WWW.POWERUNLIMITED.NL

UNIEKE AANBIEDING

Gratis 247 SMS berichten versturen
Gratis 15 euro beltegoed
PLUS...
Gratis nog eens 10 euro beltegoed.

DE ACTIE LOOPT TOT 20 APRIL 2007

De telefoon wordt binnen 10 dagen geleverd. Voor vragen kun je terecht bij T-Mobile klantenservice: 0900 – 0236

*** ACTIEVOORWAARDEN**

Het T-Mobile PrePaidpakket met de MOTOROLA L6 voor € 74,95 (incl. BTW) en inclusief € 25,- beltegoed, waarvan € 10,- via antwoordkaart, € 5,- op de SIM-kaart en € 10,- na aanmelding op het netwerk van T-Mobile. Na ingebruikname van de SIM-kaart binnen de Actieperiode ontvangt de klant verdeeld over een periode van 7 weken een tegoed van 247 gratis sms-jes. De sms-jes worden elke week aan het beltegoed van de klant toegevoegd en zijn elke keer een week geldig. Daarna vervallen ze.

* Het Actieaanbod wordt onder rembours geleverd. Per pakket wordt €74,95 incl. BTW en verzend/administratiekosten in rekening gebracht.



VOORDELIGER BELLEN MET T-MOBILE 24/7

Je belt slechts voor **24 cent** per minuut en stuurt sms-jes voor slechts **7 cent** per minuut. En dat zeven dagen in de week **24 uur** per dag.

T · · Mobile ·

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Je zou er bijna sentimenteel van worden. Niet alleen van Skate en Dre hier op de foto zo prominent aanwezig, maar ook de wetenschap dat we vermoedelijk nooit meer een E3 Daily Gamer zullen maken, stemt wat weemoedig.
Maar niet getreurd: dit jaar zullen we meer speciale PU krantjes van de persen laten rollen dan ooit.
We mikken op een Daily Gamer vanuit Leipzig en zoals je gezien hebt, zit bij dit nummer al het eerste krantje van 2007: een special waar menig RTS liefhebber z'n vingers bij af zal likken.
Ook volgende maand vind je een krantje bij de PU met alle info die je maar kunt bedenken over de nieuwe Codemasters game: The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.
Blijf dus de PU checken anders mis je veel.



DIKKE PANNENKOEK

Steven bezocht afgelopen maand de Comicon 2007 in New York, een van de grootste comicbeurzen ter wereld. Elders in dit nummer lees je alles over zijn uitgebreide kennismaking met The Darkness en Fantastic Four, games die vanwege hun link met comics een prominente plek innamen op deze beurs.
De serie The Darkness wordt getekend en is bedacht door Marc Silvestri, een grote naam binnen de comic wereld, en laat Steven nu tijdens een exclusief diner precies naast diezelfde Silvestri komen te zitten.
Steven en Marc Silvestri… dat is als Ed en Colin McRae, Jan en Peter Molyneux, J.J. en Michael Schumacher, Boris en Kabouter Plop.
Toch voelde Steven zich tijdens dat diner een dikke pannenkoek. Waarom? Nou, onze eigen stripheld heeft thuis dus een extreem fraaie (en kostbare) comicverzameling met natuurlijk ook werk van Silvestri (o.a. Wolverine en Cyberforce) maar hij had niet één boekje meegenomen om te laten signeren. Inderdaad, dan ben je een dikke pannenkoek.



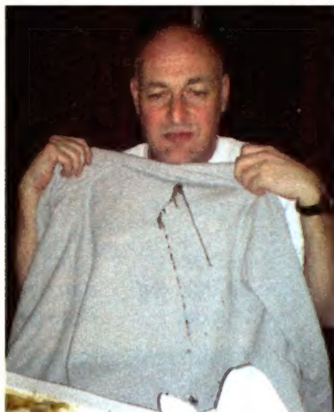
IEMAND MOET HET DOEN

Voor dag en dauw was Maarten vanuit Utrecht al op weg naar Parijs. De meeste redacteuren waren nog niet eens wakker toen hij al achter z'n eerste grand café au lait zat op de Champs Elysees. 's Avonds volgde nog een etentje ergens op een chique boulevard.
Helaas voor Maarten mocht er binnen niet gerookt worden en dat doet deze ex-sportman tijdens perstripjes nu juist zo graag. Gelukkig stond er voor het restaurant zo'n verwarmde paal en volgens Maarten was dat loopje naar buiten z'n redding want anders was hij aan tafel honderd procent zeker weggedommeld wegens slaapgebrek.



KOETJES EN KALFJES

Het was natuurlijk geen toeval dat onze Ed tijdens het diner ter ere van de nieuwe Colin McRae game direct naast de Schotse topcoureur kwam te zitten (het scheen zelfs dat Colin dat geëist had). Dat werd dus een gezellige avond. Zelfs toen een onhandige ober z'n sauskommetje leegde op de rug van Ed, mocht dat de pret niet drukken. Urenlang hebben die twee geouwehoerd over van alles en nog wat.
De volgende dag werd onze Ed gevraagd Colin persoonlijk te interviewen maar, zo gaf Ed aan, als je van iemand als Colin McRae hebt gehoord welk boek z'n moeder hem voor het slapen gaan altijd voorlas, hoef je verder niks meer te weten…







COVERVIEW

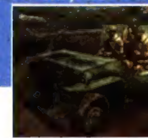
PLAYSTATION 3 SPECIAL

FIRST LOOK



PREVIEW

REVIEW





EXTRA

VAST

★ Brief ★ VAN DE MAAND

LAPTOP GAME

Geachte PU-redactie,
Mijn welgemeende excuses om u te storen tijdens uw belangrijkere bezigheden. Ik heb een vraag waarop game-experts zoals uzelf misschien wel antwoord kunnen geven.
Ik heb namelijk een laptop en houd ook af en toe (soms wat vaker) van een spelletje. Mijn broertje houdt echter wat meer van gamen en op vakanties sleep ik als liefhebbende zus graag mijn laptop voor hem mee, zodat hij zich niet hoeft te vervelen. Als ik echter thuis het apparaat weer aanzet, staat mijn hele C-schijf vol met spellen *kuch*game-prut*kuch* (ja, ik ga m'n mond straks wel spoelen) van 2GB. Zelf heb ik niks aan die spellen dus ik gooi ze er weer af. Lastig alleen voor mijn broertje z'n savegames.
Nu dacht ik: de oplossing is een spel dat we allebei leuk vinden en dat mijn laptopje wél aankan. Zoiets als een RPG ofzo, hoewel die geloof ik ook wel groot zijn. Kunt u mij helpen?
Bij voorbaat mijn oneindige dank,
Leonie | Internet

Omdat we allemaal wel zo'n lieve zus willen, mag je (samen met je broer?) een gratis EA game uitkiezen... maar moet die broer van je in de vakantie niet gewoon zuipen en achter de wijven aan?

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

BORISSCORE

Hoi Boris, gaat het weer een beetje met je? Ik begon me toch wat zorgen te maken na je tirade van twee pagina's tegen Zelda. Dat arme meisje kan er toch ook niets aan doen dat jij haar spelletje niet kan waarderen. Dat je daarin vrij alleen staat had je zelf al vastgesteld. De reviews zijn (op een enkele uitzondering na) ronduit lovend.
Je hebt best een beetje gelijk hoor. Natuurlijk zitten we hier een GameCube spel te spelen dat al minimaal een jaar geleden op de markt had moeten komen. Natuurlijk is dit geen echte Wii game maar een GameCube game met andere besturing. En ja, de Wii heeft duidelijk niet de grafische power van een Xbox 360 of een PS3 (het ding kost dan ook grofweg maar de helft van die andere twee).
Maar dan nog beste Boris; Zelda is een geweldig spel, ook op de Wii, en dat vindt zo'n beetje de hele wereld behalve jij. Toch zonde dat je twee pagina's van de laatste PU hebt misbruikt om je frustraties te laten horen.
Mochten jullie dit plaatsen, nog een oproep aan Nintendo: willen jullie speciaal voor Boris een versie van Zelda uitbrengen in HD, waarbij Zelda met cup DD en onafhankelijk van elkaar bewegende tieten, in haar blote kont rondscheurt op een jetski. Wolven en gameplay mogen buiten beschouwing gelaten worden. Dan beloont Boris jullie game volgende keer met een 99!
Groeten en de volgende keer gewoon weer doen waar je goed in bent Boris, echte reviews schrijven!
Michel Sluyter | Houten



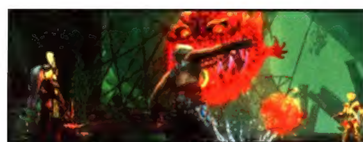
We zullen Boris vragen of ie in 't vervolg alleen maar reviews schrijft waar iedereen het mee eens is...

NEXT-GEN

Hallo mensen van de PU,
Natuurlijk moet ik eerst even vermelden dat jullie blad ontzettend vet is. Maar ik wil het even hebben over next-gen. In mijn ogen hebben de meeste mensen, ook journalisten, veel te hoge verwachtingen van next-gen consoles en games. Want, wat is nu precies next-gen? Ontzettend mooie, realistische graphics en nieuwe gameplay die eerder niet mogelijk was? Nee, dat is niet next-gen, vind ik.
Graphics zijn natuurlijk heel belangrijk maar de gameplay is nog belangrijker. Maar, hoe krachtig de Xbox 360 en de PlayStation 3 ook zijn, het is nog altijd aan de ontwikkelaars van de game hoe next-gen die is.
Neem bijvoorbeeld Gears of War, het is gewoon een standaard lineaire shooter, maar omdat hij perfect is uitgewerkt, zie je het nauwelijks of vind je dat het in het niet valt bij de rest van de game. En dat is de kracht van next-gen: het goed uitwerken van de game.

FINAL MISVERSTAND

Beste PU-redacteuren,
Jeroen schrijft in de preview van Final Fantasy XII dat hij de random fights irritant vindt, later in de preview van FF III schrijft hij dan dat hij ze zelfs leuk gaat vinden.
Wat ik dus even wilde melden is het volgende: Final Fantasy ís random fights of je dat nu leuk vindt of niet en naar mijn mening kan 99% van de meest recente games nog steeds niet tippen aan de FF serie.
Ik snap echt niet waarom ze het al zo oude concept dat zo leuk is en de serie gemaakt heeft tot wat het is, zouden moeten veranderen.
Naar mijn mening was FF X al een grote stap in de verkeerde richting, het enige dat daar beter was, waren de voice-overs. Voor de rest vond ik het spel vrij kut ten opzichte van de vorige delen. Je kon gewoon niet meer gaan of staan waar je zelf wou.
Uit wat ik kan opmaken uit de preview van FF XII gaat dit dus nog meer de verkeerde richting op, je krijgt gewoon een heel ander spelprincipe. Dit is gewoon geen FF meer en natuurlijk ga ik hem kopen (zoals ik altijd doe, hoe dom het dan ook mag lijken), maar toch blijft FF VII de enige uit de reeks die ik om de zoveel tijd nog eens uitspeel.
Anyway dat wilde ik even kwijt.
Keep up the good work!
Tom | Internet



Volgens Jeroen zijn die random fights een beetje passé. Been there done that. In FF III zijn ze minder storend omdat de game heel ouderwets aanvoelt, terwijl we in FF XII te maken hebben met een modernere game. Daarin passen die random fights dan ook minder goed. Hij is dan ook uitermate tevreden dat deze gevechten weg zijn.

GRAND THEFT DRIVER

Beste PU redactie,
Laatst had ik weer eens zin om GTA San Andreas op mijn PC te zetten. Toen ik lekker rond zat te toeren, zat ik ff te zappen tussen de radio's, ik zette hem maar eens op Master Sounds. Opeens hoorde ik bekende muziek; dat nummer zat ook in Driver Parallel Lines die ik op mijn Xbox heb en het volgende nummer ook, en het volgende nummer enz...
Dus nou is mijn vraag: heeft Atari de tracklist gewoon van Rockstar gejat?
De groeten!
Reamon van Dijk | Ede

Volgens ons heb je gewoon Driver zitten spelen zonder dat je het doorhad.



KEUZES

Beste PU-redactie,
Je hebt van die momenten in het leven dat je voor moeilijke keuzes komt te staan. Ga ik vandaag wel of niet naar school? Kies ik ervoor om mijn pas gekochte game te spelen of laat ik 'm liggen om te kunnen leren voor het aankomende tentamen? Vaak beantwoordde ik die vragen vanuit mijn gevoel en koos ik voor de makkelijkste (misschien achteraf gezien niet de slimste) weg. Alleen bij sommige keuzes kwamen afwegingen kijken zodat ik ineens voor een dilemma stond.
Acht december ben ik er op zo een gestuit en vandaag de dag wordt mijn keuze nog alsmaar moeilijker.
Ik ben van jongs af aan altijd al een Nintendo liefhebber geweest. Ik had ook altijd vrienden, die mijn vriend waren omdát ze een Nintendo hadden. Ik was, en ben nog steeds helemaal gek van die games. Kocht ik een Nintendo-game, dan wist ik dat er weer een nieuw avontuur stond te wachten in een nieuwe fantasierijke omgeving. Ik kon ook niet wachten tot de komst van de Wii. Iedereen had het ineens over de Wii. Besturing is vernieuwend en verhoogt je inlevingsvermogen tijdens het gamen, Twilight Princess is dé game van de E3 enz.enz.
Toen kwam hij uit en besloot ik om niet de makkelijkste weg in te slaan. Ik zou wachten, en afwegen. Daar ben ik vandaag de dag nog steeds mee bezig. Steeds weer komen er vragen bij me op. Wat gaat de Wii nou echt worden? Ik wist dat de Wii online zou gaan maar waarom kan dit nou niet gelijk goed geregeld zijn, met vette online-games? Nintendo heeft zoveel geld binnengehaald met de N-DS/Lite. Nu halen ze bakken met geld binnen met de Wii (en dit hadden er meer kunnen zijn). Wordt het dan niet eens tijd dat ze zorgen voor een gigantisch aanbod aan games? Als ik nu een Wii zou aanschaffen met Zelda, hoe lang moet ik dan wachten voordat ik een volgende game in mijn Wii stop die mij datzelfde gevoel gaat geven? En dan heb ik het niet over een kook/drum/dokter bibbergame waarmee ik even plezier heb met vrienden en er daarna niet meer naar omkijk.
Moet ik nou een Wii kopen voor een nieuwe Zelda, een nieuwe Mario, een nieuwe Smash Bros. en een nieuwe Metroid-game waar ik het hele jaar op moet wachten? (dus om dezelfde reden als ik een GameCube kocht, de retro-games die ik ook al op de DS kon kopen, er buiten gelaten)... of heeft de Wii mij meer te bieden dan dat?
Tegen de tijd dat ik daar een antwoord op heb gekregen zijn de wachtlijsten voor de Wii inmiddels vast iets gekrompen en kan ik doen wat ik



Je kunt namelijk nog zoveel goede 'next-gen' concepten hebben, als ze niet goed worden uitgewerkt, zullen het nooit echte next-gen games zijn.
Ook voor de Wii is het ontzettend belangrijk dat er games komen die speciaal gemaakt zijn voor de Wii-mote, en goed zijn uitgewerkt. Multiplatform games en ports zullen op de Wii nooit zo goed worden als games die Wii-only zijn.
Dus: next-gen gaat om het goed uitwerken en niet alleen om de geweldige graphics en vernieuwende gameplay. Dit wou ik even kwijt.
Groeten,
Tim Oerlemans | Berkel-Enschot

Weet jij misschien ook wanneer next-gen geen next-gen meer is?

HOMOFOBIE

Beste PU redactie,
Na de nieuwe PU uit de verpakking te hebben gehaald, ben ik gelijk begonnen met het lezen van het artikel over het door mij zo geliefde The Burning Crusade. Gelijk viel mijn oog op een van de kaders waarin "Gnomes zijn gay!" stond. Waarom trachten jullie op deze manier aandacht te trekken? Al zouden gnomes "gay" zijn, wat dan nog? Homofobie, dat is zoooo Islam en Spakenburg. Maar ja, dat zal wel iets te maken hebben met puberale redacteuren die zelf nog onzeker zijn over hun geaardheid, niet?
Groeten,
Robert | Internet

Goed dat je de PU eerst uit de verpakking haalde voor je 'm begon te lezen.



uiteindelijk toch van plan ben, al is het alleen maar om Twilight Princess te kunnen (uit)spelen. De Wii gewoon aanschaffen dus...
Lars | Internet

Jammer voor jou, hebben we geen prijs voor de Meest Overbodige Brief Van de Maand.

ZELDA FANBOY

Beste PU-people,
Gisteravond lag ik lekker in bed de nieuwe PU te lezen, en natuurlijk viel mijn oog uiteindelijk op de 99 die Boris aan DOA Extreme 2 gegeven heeft. Dit heeft er natuurlijk ook toe geleid dat ik zijn review ben gaan lezen en vandaar dit stukje.
Nu zullen jullie denken: daar komt de zoveelste Zelda-Jihadi de heilige oorlog aan onze kale knuffelbeer verklaren, maar vrees niet: ik kom in vrede.
Ik kan de 98 van Jurjen echter niet zomaar over mijn kant laten gaan. Ikzelf volg de Zelda reeks met veel plezier en heb sinds Links Awakening elk deel uitgespeeld.
Wat Boris dus kennelijk niet 'begrijpt' (waar Jurjen, Boris van betichtte), begrijp ik wèl. In Zelda draait het om sfeer en die sfeer vind je elke keer in zo'n spel terug, en zoals Jurjen al zei, draait het om een 'beleving'. Dat wil echter niet zeggen dat die beleving niet veel beter had gekund.
Ik heb de review uitvoerig gelezen. Jurjen droomt vooral veel weg bij de gedachte aan Hyrule maar lijkt verder niet goed in te gaan op een aantal overduidelijke mankementen. En de aspecten die hij wel belicht, probeert hij zelfs goed te praten, wat ik eigenlijk bijna amateuristisch vind.
Bijvoorbeeld het feit dat anno 2006 een game als Zelda nog steeds geen gebruik maakt van voice-acting is niks minder dan een lachertje.
Door vervolgens te beweren dat het lezen van tekst en het ontnemen van enige dialoog met de hoofdpersoon niet afdoen aan de eerder genoemde 'beleving' is onzin. Stemmen geven een extra dimensie aan een personage, waardoor je nog meer gelooft in wat je op het scherm ziet en hoort.
Ook op de muziek is makkelijk wat aan te merken. Je zou namelijk verwachten dat Nintendo voor een van haar vlaggenschepen niks minder zou accepteren dan een soundtrack die door een volledig orkest zou worden uitgevoerd. In plaats daarvan krijgen we nog steeds een vlakke synthesizer voor onze kiezen.
En dan nog het punt dat de Wii-mote niet veel toevoegt aan de gameplay (staat ook in de review) zou voor veel games een dikke 10 punten aftrek betekenen.
Deze 3 punten alleen al zouden minstens 15 punten van de totale score af moeten halen. Maar Jurjen lijkt helemaal in de wolken.
Als lezer begin ik me af te vragen hoe objectief iemand is die het logo van Nintendo op z'n lichaam heeft getatoeëerd.
Martijn Geers | Delft

Ach, zo'n tattoo zegt niet alles. Ed is ooit een half jaar bezig geweest de naam van z'n ex van z'n reet te laten laseren...



KORTE VRAAGJES

**Yo PU'ers,
Ik sta op de wachtlijst van de Wii die ik ga kopen, maar ik heb er al een paar vragen over.
1. Is Mario Strikers Charged een goed spel?
2. Gaan Wii spellen nu online of niet, want Need for Speed Carbon is niet online terwijl die op andere consoles en de computer wel online gaat.
3. Ik las in de PU dat een Amerikaans blad of zo de PlayStation 3 een van de grootste mislukkingen vindt van 2006. Is dat waar?
Thomas Frans | Internet**

*1 Geen idee; we hebben slechts filmpjes gezien.
2 Op den duur zullen Wii games ook online tegen elkaar te spelen zijn. Wanneer dat gaat gebeuren is nog niet duidelijk.
3 Dat stond inderdaad in Time Magazine. Lees de PS3 special in dit nummer, en je weet hoe wij er tegenover staan.*

**Hoi PU, ik wil graag twee broodjes shoarma bestellen. Met knoflook graag.
Gr Emiel | Internet**

Neem liever een wortel Emiel, je bent al aan de dikke kant.

**Beste PU,
Dead or Alive Extreme 2: beste review ooit. Boris bedankt!
Groeten,
Gerben Prins | Internet**

Boris zegt: Eindelijk iemand die me begrijpt.

**Hee gasten van het heilige PU, slijm slijm, ik had een paar korte vraagjes over Wow.
1. Welk ras is aan te raden?
2.Welk ras is Steven?
3. En welke klasse is het beste?
4. Hoe kan je maandelijks betalen als je géén creditcard hebt?
Greetz,
A. vd Veen | Internet**

*1. Night Elf.
2. Steven is een blanke West Europeaan.
3. Dat hangt helemaal van je speelstijl af en hoe je jouw klasse opbouwt.
4. Zogenaamde kraskaartjes kopen in de winkel.*

**Heej Gasten van dit geweldige blad!!
Ik wil ff zeggen dat ik hulp nodig heb van de experts (jullie dus). Het zit zo ik: ben een twijfelaar en ik wil misschien Children Of Mana kopen maar ik twijfel of het zo'n goed spel is. Ik heb Secret of Mana gespeeld en dat was vet maar zal het hetzelfde zijn? Ik wil Jan Meyroos zijn mening want hij weet wel wat een goed spel is... (vooral RPG's haha).
Laterz!
Andrej | Internet**

Volgens Jeroen (die net als Steven veel meer verstand heeft van Japanse RPG's dan Jan) is Children of Mana een zeer matige RPG voor de DS, het is erg gemakkelijk en aan de saaie kant. Sowieso rekent Jan een behoorlijk tarief voor privé vragen.

**Ik las de Okami review om toch even zeker te zijn van mijn aanschaf en kwam er ook het onderschrift tegen: Ceci n'est pas un chien. Vertalen was niet zo moeilijk: Dit is geen hond, vervolgens was de link al snel gevonden: dit is geen pijp, van Magrippe.
Groetjes Jon | Internet**

Ed zegt: Bijna goed; het is Margritte

**Geacht best gamesblad van de Benelux,
Ik heb vier vraagjes voor jullie.
1. Is de kans groot dat C&C 3 ook op de PS3 uitkomt ('t is toch een EA game)?
2. Hoelang duurt het vanaf de launch van een console voordat die console op voorraad is (en je hem dus kan kopen zonder hem te hoeven pre-orderen).
3. Is een fietsbel die alleen 'ping' zegt wel een fietsbel, of moet een fietsbel goed doorhalen met een 'ríííííng' of 'tríííííng'? (Het is een moeilijke vraag, dat weet ik, daarom stel ik hem aan jullie).
4. Heb ik Spore gemist (zo ja, is het de moeite waard hem alsnog te kopen?), komt hij er nog aan, of is hij gecancelled?
In afwachting van uw reactie verblijf ik,
Peter | Internet**

*1. Die kans achten we klein.
2. Gezien je eerste vraag, nemen we aan dat het je om de PS3 gaat, en daarvan zullen er naar verluid genoeg zijn om zonder voorinschrijving te kunnen kopen.
3. Da's inderdaad een lastige; wij hebben alleen maar een toeter op onze driewieler en die doet Puuuuu, puuuuuuu!
4. Nee Spore is vooralsnog spoorloos... hij komt nog wel, ooit..*

POWERSPY

- Opmerkelijk bericht van een economisch analist in de VS. De analist verwacht namelijk dat uitgever Rockstar flink de bietenbrug op gaat met Grand Theft Auto IV.
- Die man is gek, zul je denken. Toch, als je zijn redeneringen hoort, bevatten die wel wat zinnige aanknopingspunten.
- GTA IV is een next-gen game en dus naar het zich laat aanzien in het najaar alleen verkrijgbaar op de Xbox 360 en de PS3. De analist verwacht dat er op dat moment zo'n 15 miljoen Xbox 360's en 6 miljoen PS3's verkocht zullen zijn. Tel ze bij elkaar op en je hebt nog steeds niet het aantal verkochte games van GTA Vice City. En let wel, dan moeten dus álle bezitters van een next-gen console de nieuwe game van Rockstar kopen.
- En dat gaat niet gebeuren. Er zitten vast wel een paar Jack Thompson-achtige types tussen die next-gen bezitters.
- Ten tweede zal GTA IV in het najaar moeten opboksen tegen de niet te onderschatten concurrentie van Halo 3.
- Nog een leuk nieuwtje over Rockstar. Onlangs kreeg de Powerspy een mailtje binnen waarin ze Manhunt 2 aankondigden.
- Waarop de Powerspy het niet kon nalaten te vragen of men het mailtje ook naar de heer Dijsselbloem van de PvdA had gestuurd.
- Waarop het natuurlijk stil bleef.
- Overigens is de trailer van Manhunt 2 net zo braaf als de gemiddelde uitzending van de EO. Zouden die gasten van Rockstar chicken zijn geworden…
- Laten we het niet hopen want de Powerspy heeft Manhunt met erg veel plezier gespeeld. En toen hij zag dat deel 2 ook op de Wii gespeeld kan worden, werd ie een klein beetje gek.
- Die bijl, de Wii-remote, het sluipen, de spanning, de uithaal, rood… rood… rood…
- Naar verluidt schijnt Quake voor de DS in de maak te zijn. De Powerspy krijgt het nieuws niet echt hard bij Nintendo, maar kan zich al wel verheugen op het kapot prikken van de typische Quake-monsters.
- Quake Wars komt naast de PC, ook op de Xbox 360 en PS3 uit. Terwijl id Software dat toch maanden keihard ontkende.
- Je weet dus voortaan wat het echte antwoord is als een developer stelselmatig ontkent dat een game ook op een ander platform uitkomt.

EEN MAANDJE PLAYSTATION 3

Mogelijk dat jullie inmiddels de PlayStation 3-special in dit nummer al hebben gelezen maar wellicht dat jullie de PU van voren af aan, pagina voor pagina doorspitten en dus eerst hier terecht zijn gekomen.



In dat geval kunnen we jullie vast verklappen dat een maandje spelen met de PS3 tot verrassende resultaten heeft geleid.

Eerlijk is eerlijk, de vibe in de media rond de nieuwe console was niet bepaald super. We hadden allemaal een beetje het onderbuikgevoel dat de launch een fikse tegenvaller zou worden, en ik denk dat we niet alleen stonden. Op de fora werd de PS3 af en toe flink door jullie gebashed.
Vraag is echter waar ons/jullie gevoel op gebaseerd was? Was het gebaseerd op keiharde feiten of op geruchten en verhalen die de ronde deden? Zijn de launchgames nu daadwerkelijk klote in vergelijking met de Xbox 360-games, of reageren we onze frustratie over het uitstel van de Europese launch af? Brengt de PS3 ons echt geen opzienbarende next-gen ervaringen of laten we ons nog steeds opnaaien door de onwerkelijke nep-filmpjes die we op de E3 in 2005 hebben gezien?
Oftewel, testen we objectief en zonder vooroordeel een console of nemen we allerhande pr-bullshit en roddels in onze afweging mee?
Die vraag heeft de afgelopen weken flink door onze hoofden gespookt. Want het blijft een feit dat Sony in de afgelopen twee jaar wel erg hoog van de toren heeft geblazen en dat ze al die beloftes momenteel niet helemaal waar kunnen maken. Maar zijn de PlayStation 3 en de games die je momenteel in de winkels kunt kopen, slecht als je ze gewoon onbevooroordeeld bekijkt?
Wil je weten hoe we dit opgelost hebben, check dan de achttien pagina's dikke special. En denk daarna zelf ook nog even na over jouw gevoel ten opzichte van de Play-

PLAYSTATION 3

Week	maa	din	woe	don	vri	zat	zon
9				1	2	3	4
10	5	6	7	8	9	10	11
11	12	13	14	15	16	17	18
12	19	[illegible]	21	22	23	24	25
13	26	[illegible]	28	29	30	31	

"HET IS HARDWARE.INFO (DAT IN OPDRACHT VAN KASSA HET PROBLEEM ONDERZOCHT) NIET GELUKT HET BEKRASTE DISCS-PROBLEEM OP EEN STABIELE ONDERGROND TE REPRODUCEREN. DAT DIT NIET GEMELD IS IN HET PROGRAMMA VINDEN WIJ ERG FLAUW. VANDAAR DAT WE OOK NIET GEREAGEERD HEBBEN."

Microsoft's Paul Naber over waarom Microsoft niet reageerde op de aantijgingen in het programma Kassa.

COLIN MCRAE ONTMOET ED

Wat een dag moet dat geweest zijn voor rally-legende Colin McRae. Hij mocht op de perspresentatie van de nieuwe Colin McRae onze Ed ontmoeten. De man die al ruim tien jaar lang gratis pleitbezorger is voor de rally-franchise van Codemasters en alle records op de PU-redactie in handen heeft.

Een uitgebreid verslag vind je in de komende PU. Maar wij wilden alvast weten of Colin niet te oud wordt voor zo'n topserie. Want er staan inmiddels toch wel wat andere coureurs aan de top. Of wordt CM: Dirt gewoon een mindere game… Ed licht alvast een tipje van de sluier .

NOG VETTER DAN DE SAUS

Nou, oud is Colin niet, hoor; hij is zelfs jonger dan ik! En inmiddels weet ik ook dat het een toffe gast is. We hadden daar in Engeland een uitgebreid diner, en of de duvel er mee speelde: van alle veertig journalisten was er één die de plek naast Colin kreeg toebedeeld, en dat was ik (of was het geen toeval?).
We hebben gezellig gebabbeld (zoveel dat ik bij het one on one interview de volgende dag niks meer te vragen had) en veel gelachen samen, helemaal toen een klunzige ober de helft van z'n lading hete saus op de rug van m'n sweater morste (vooral Colin vond dat grappig).
Maar tig keer vetter dan die saus was de game die we de volgende dag te zien kregen. Colin McRae Dirt is de mooiste racegame die ik ooit gezien heb, met details op het gebied van graphics en geluid zoals nog nooit vertoond in de (race)game-industrie.
Ik heb een kleine drie uur met de game kunnen spelen en volgende maand doe ik zoals gezegd verslag over de gameplay en de verrassende weg die de Colin McRae franchise is ingeslagen met dit nieuwe deel.



Station 3. Sony heeft de afgelopen jaren toch wel genoeg gedaan voor de industrie om ze het voordeel van de twijfel te gunnen?
J.J.



ARMED ASSAULT

De onofficiële opvolger van Operation Flashpoint is eindelijk een feit. Hij heet Armed Assault en we hebben er zeven jaar op moeten wachten.

Ja lieve mensen, we moeten helemaal terug naar het jaar 2001 toen Bohemia Interactive de wereld deed schudden met Operation Flashpoint, een militaire sim waarin eigenlijk alles mogelijk was. De game was zijn tijd ver voorruit en werd een gigantische hit.
Enerzijds was het spel laagdrempelig; je hopte zo in een tank of Jeep en reed desgewenst de kilometers grote maps over. Anderzijds was de game hardcore; een of twee verdwaalde kogels en je was het haasje.
Nu is er dus Armed Assault en die game moet je als Operation Flashpoint fan gewoon halen, en wel hierom:
1) Je hebt geen zin om te wachten op de review van de game volgende maand in de PU. Ja, we zijn nu al ruiterlijk laat maar de game kwam zelfs voor ons als een verrassing.
2) Het is min of meer Operation Flashpoint 2. Alles wat die game zo goed maakte vind je hier ook in terug.
3) Mods, mods, mods... de community is nu al druk bezig met allerlei upgrades, uitbreidingen, nieuwe wapens, nieuwe voertuigen; kortom een gekkenhuis. Net als back in the days met OF.
4) Alle militaire games/sims van de afgelopen jaren ten spijt, is Operation Flashpoint nooit overtroffen. Bohemia legt met AA weer even uit hoe het moet.
5) Omdat dit de natte droom is voor legerfreaks. Al het bestaande wapentuig waarover het Amerikaanse leger beschikt, zit in deze game.



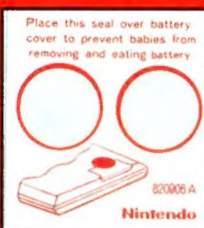






NINTENDO LET OP DE KLEINTJES

Als je denkt dat Nintendo momenteel veel moeite doet om domme gamers ervan te weerhouden om met de Wii-remote de meest gruwelijke blessures op te lopen, dan kende je het bedrijf in de jaren '80 nog niet. Check deze sticker die bij Donkey Kong zat.



VERMOORD VOOR MUNTJES ARCADEHAL



De Japanse student Hiroshi Shimura vermoordde onlangs een 61 jaar oude man en diens 86 jaar oude moeder in hun eigen huis. De reden: de held had geld nodig om in de arcadehallen te kunnen spelen. Hiroshi werd door de politie gepakt toen hij probeerde geld van de creditcard van de oude baas af te halen. Blijkbaar was dat moeilijker dan het uitspelen van een leveltje Virtua Fighter 5.

POWERSPY

- Onlangs bereikte ons het bericht dat er in Engeland een nieuwe developer was opgericht. Nu is dat eigenlijk geen nieuws voor de Powerspy, ware het niet dat de Britten een beetje bizarre naam voor hun nieuwe bedrijf hebben gekozen.
- De Britten noemen zich namelijk Gamecock.
- En voor diegenen die nu geen glimlach op zijn of haar smoel heeft en dus een matige kennis van het Engels: pak het woordenboek maar even…
- Opmerkelijke ontboezeming van de nieuwe minister van de centjes, Wouter Bos, over zijn voorganger op het ministerie, de heer Zalm.
- Volgens Bos vrat de VVD'er vrijwel niks uit op zijn werk en zat hij de hele dag Heroes of Might & Magic te spelen op zijn ministeriële PC. Bos zei dat hij dat ging veranderen en wél hard aan de slag ging.
- Had de Powerspy nu maar VVD gestemd.
- Uit een Amerikaans onderzoek blijkt dat gamende chirurgen beter in hun vak zijn. Een aantal chirurgen moest een paar maanden in hun vrije tijd flink gamen, de rest deed wat ie normaal altijd deed na het werk: met het vrouwtje beppen, golfen, batsen met z'n maitresse en whisky drinken.
- Na die paar maanden bleken de "gamers" 27% sneller met het snijwerk en 42 % meer accuraat.
- De Powerspy vraagt dus voortaan voordat hij onder het mes gaat aan de chirurg wat hij moet kopen, Halo 3 of GTA IV?
- Als de brave borst een opinie heeft weet je dat het goed zit, als ie je glazig aankijkt moet je snel je testament in orde brengen.
- Gamekings hebben blijkbaar een voorliefde voor bizarre ongelukken. Want brak Melle al eens zijn been op meerdere plaatsen toen hij van een barkruk afviel, de nieuwe Gameking Dennis versplinterde zijn schouder toen hij over een fietsenrekje struikelde.
- We moeten er voor de duidelijkheid wel aan toevoegen dat er een paar pintjes in dit verhaal voorkomen. En dat was niet na het ongeluk.
- Naar alle waarschijnlijkheid kun je binnenkort via de PS3 films downloaden. Een coole service (als je de huur-DVD moet terugbrengen, regent het altijd).
- Hopelijk hebben ze meer films dan alleen Spiderman in de aanbieding, want die spinnemans hebben we nu wel gezien.

GAME-CHICKS WILLEN MEER SEKS

Kijk, dat is nu eens een onderzoek waar je wat mee kan. Het Engelse online gaming portal Gametart heeft een enquête gehouden onder vrouwelijke klanten en onder gewone dames op straat. En daaruit bleek dat de dames die games speelden meer zin in seks hadden en het vaker deden dan soortgenoten die verstoken bleven van digitale pret.

De gamende ladies hadden 4.3 keer seks per week en de niet spelende ladies 3.2. Ook bleek dat gamerchicks meer zin in seks hadden gekregen sinds ze games speelden. Wow, zou God dan toch bestaan...

Maar toch roept dit onderzoek ook wat vragen op:

Met wie doen die chicks het dan? Want de mannelijke gamer heeft sinds World of WarCraft en Xbox Live toch nauwelijks tijd om te batsen?

Als het niet-gamende mannen zijn, dan willen we schadeloos gesteld worden. Want aangezien bijna 90% van de jongens games speelt, zorgen wij er dus voor dat die overige 10% de tijd van hun leven heeft.

En waarom krijgen die chicks eigenlijk meer zin in seks als ze gamen? Het is nu niet dat Murielle helemaal gek wordt als ze Mario in zijn strakke loodgieterspakje voorbij ziet springen of als Kratos in God of War zijn spieren flext.

Zitten er verborgen boodschappen in games die alleen door chicks opgepikt kunnen worden?

Of is het gewoon zo dat dames eerst een roze DS of PSP van hun vriend krijgen, die hij dan steeds afpakt. En dat ie dan zegt: "eerst ballen en dan pas gamen!"



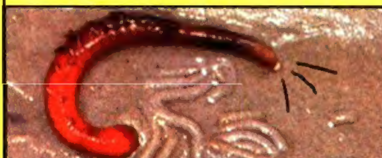
NIEUWE XBOX 360 OP DE MARKT?

Al geruime tijd gaat het gerucht dat Microsoft met een nieuwe, "gepimpte" versie van de Xbox 360 op de markt komt. De bronnen zijn voornamelijk Amerikaanse winkeliers die zeggen het nieuws van Microsoft zelf te hebben gehoord.

Het zou gaan om een HDMI-klare 360 die ook nog eens een 120 GB harde schijf aan boord heeft. De codenaam van dit nieuwe model is de Zephyr en hij zou vanaf 1 mei in de VS voor 479 dollar in de winkels moeten liggen. Microsoft ontkent momenteel alles, maar dat is niks nieuws. Dat doen ze altijd. Zelfs als je zou beweren dat Bill Gates een bril draagt.

Klinkt ons zo'n nieuwe versie logisch in de oren? Eigenlijk best wel. De PS3 komt er aan en zal de spotlights voorlopig even op zich gericht weten. Aan Microsoft om daar wat tegen te doen. Dat kan via het uitbrengen van demo's van games als Halo 3, een prijsverlaging... of een verbeterde versie van de Xbox 360; eentje die een aantal pluspunten van de PS3 wegneemt en de gamer weer aan het twijfelen brengt. Bijvoorbeeld omdat de Zephyr een grotere harde schijf dan de PS3 heeft.

We durven zelfs wel een klein weddenschapje af te sluiten dat er binnenkort iets gebeurt bij Microsoft. Een prijsverlaging lijkt daarbij nog de minst spectaculaire stap.



Dachten we als enige een plaatje gevonden te hebben van de Zephyr. Blijkt het een zeepier..

WEBSITE GAMEPLAY 07 ONLINE

Noteer alvast maar in je agenda: 23, 24 en 25 november, Jaarbeurs Utrecht - Gameplay 07!
En het wordt natuurlijk groter, beter en vetter dan ooit. Naar verwachting zullen alle uitgevers in de hal aanwezig zijn en de Wii, Xbox 360 en de PlayStation 3 draaien dan op volle toeren.
Op de site www.gameplay.nl kun je vanaf deze maand volgen wat je straks allemaal kunt verwachten.







MEEST STUPIDE STUKJE HARDWARE VAN 2007

Het jaar is nog jong, maar we kunnen hem nu al uitreiken: de award voor het meest stupide stukje hardware van het jaar.
Een Amerikaanse student techniek heeft een controller ontwikkeld waardoor je de Wii-remote... als gewone controller kunt gebruiken. Duh! Nee, daar zitten we allemaal op te wachten. Iemand die een fantastische, super vernieuwend stukje hardware met een stukje plastic weer weet om te toveren tot een controller waar er al een stuk of duizend van zijn.
Wedden dat deze gast binnenkort ook met een device komt die de bodem uit een auto als een schuifdak weg laat draaien, waardoor je 'm als een trapauto kan gebruiken?



HALO 3 IN DE HERFST

Eindelijk heeft Bungie een datum vrijgegeven voor de release van Halo 3. Tenminste, een soort van datum... meer dan herfst 2007 wil men niet kwijt. Ook hier blijkt maar weer eens hoe vol de industrie zit met loze berichten, vage geruchten en onzinnigheid. Een reconstructie...
Halo 3 zou gelijktijdig met de PlayStation 3 launch uitkomen.De Amerikaanse launch wel te verstaan om de aandacht van de launch af te leiden. Onzin natuurlijk want 3 voor de helft af...
Halo 3 zou gelijktijdig met de Europese PS3 launch uitkomen om dezelfde reden als net genoemd. Halo 3 is nog steeds niet af dus wederom dikke BS (bullshit).
Halo 3 zou gelijktijdig uitkomen met Killzone 2 om de aandacht van die shooter af te leiden. Alweer een voorbeeld van ongelofelijk uit-de-nek-lullen. Neem een ding van ons aan: Killzone 2 komt niet in 2007 uit. En Halo 3 wel.
"Herfst" is overigens een rekbaar begrip. Het zou namelijk niet de eerste keer zijn in de game-industrie dat de herfst zomaar in december valt.



POWERSPY

- Niet alleen goed nieuws voor Sony deze maand. Het bedrijf doet in de VS mee aan de verkiezing voor het 'slechtste bedrijf van de VS'.
- De populaire MMORPG Second Life blijkt niet te werken bij mensen die Vista op hun PC geïnstalleerd hebben. Dat is niet zo mooi!
- Het wordt echter een ramp als dat bij World of WarCraft ook zo is.
- Volgens insiders gaat het tussen Sony en Comcast, zeg maar de UPC van Amerika.
- In Japan kun je binnenkort gratis games downloaden voor de mobiel. De Japanse provider Mobi-Ge stelt deze service beschikbaar.
- En zoals altijd bij het woord 'gratis' zit ook hier weer een addertje onder het gras. Voordat je de game kunt downnen moet je eerst een fiks aantal neppe advertenties bekijken.
- Als het aan de Powerspy ligt wordt de betekenis van het woord 'gratis' binnenkort aangepast in de Dikke van Dale. Gratis: 'iets dat op het eerste gezicht geen geld lijkt te kosten, maar waar je als puntje bij paaltje komt, liever voor had willen lappen'.
- Als je dacht dat Marc Ecko na zijn giga-flop van zijn game ME: Getting Up zijn hippe buikje vol had van computerspelletjes, dan heb je de man onderschat.
- Hij heeft onlangs zijn eigen development studio geopend, genaamd Marc Ecko Entertainment (MEE).
- Wat voor games hij gaat maken en voor welke platformen, maakte de ex-graffiti artiest nog niet bekend.
- De Powerspy ziet Mee wel voor de Wii werken.
- Blizzard heeft een proces aangespannen tegen de makers van de WoW Glider software. Glider zorgt ervoor dat jouw personage ook doorspeelt als jij er niet bent.
- Wie de zaak gaat winnen, is nog niet bekend.
- Wel weten we dat Blizzard genoeg geld heeft om 't een procesje of wat uit te zingen.
- De Powerspy vindt EA af en toe een irritant bedrijfje. Denk je eindelijk van FIFA 2007 af te zijn dat de charts wekenlang domineerde, keren die strebers na een afwezigheid van een luttel weekje weer met stip terug omdat de verkoopprijs van FIFA 2007 verlaagd is.
- We zullen dus moeten wachten totdat FIFA 2007 drie maanden voor 3,99 bij de Etos heeft gelegen, voordat we van deze footie af zijn.
- En op dat moment ligt FIFA 2008 alweer in de shops.

POWERSPY

- Wanneer Metroid Prime 3 voor de Wii uitkomt is niet (meer) bekend. De eerder aangekondigde datum van begin 2007 klopt in ieder geval niet. Want dan had ie dus al in de shops moeten liggen.
- Nintendo VS-baas Fils-Aime solliciteerde naar een baan in de politiek toen hij op de vraag wanneer Metroid 3 dan wel uitkomt antwoordde: 'pas als ie perfect is'.
- Bungie heeft bekendgemaakt dat Halo 3 ergens in de herfst zal uitkomen.
- Wat waarschijnlijk inhoudt dat alle uitgevers in die maanden dus niks gaan uitbrengen voor de 360.
- Leuk detail: Halo 3 zal een 'mute-button bevatten'. Heb je tijdens het multiplayen last van weer zo'n onbeschofte bluffende Yank, een stomdronken Brit, een vervelend piepend Italiaantje of gewoon een Duitser, dan kan je door gebruik te maken van een van de buttons op de controller naar de lijst met alle spelers gaan en de desbetreffende asshole het zwijgen opleggen.
- Om in Gears of War's taal te praten: sweeeet!
- Naughty Dog (Jak & Daxter) is bezig met een game met piraten, tropische wouden en een kloeke held. De naam is Drake's Fortune.
- Een jaar geleden kregen we op de E3 al de eerste beelden te zien van een druk knallende held (Drake dus). En dat filmpje maakte indruk.
- Helaas heeft het verleden ons geleerd dat filmpjes bij Sony helemaal niks zeggen.
- Dat Kojima een klap van de molen heeft gehad, is iedereen inmiddels wel duidelijk. Als de hele development-wereld links gaat, slaat hij rustig rechtsaf. Zo meldde de creator van de Metal Gear Solid-serie eerder dat next-gen consoles hem helemaal niks doen.
- Nu zegt hij een plan te hebben voor een online zombiegame waarin je al snel gebeten kunt worden… waarna je enkel nog kan toekijken hoe jouw personage de mensheid uitmoordt. Alleen de camera-instellingen zijn aanpasbaar. Je betaalt dus om te kijken.
- Eeeh, de Powerspy weet het niet hoor, maar heet dit niet 'film?'
- Leuk huiselijk nieuwtje. De vrouw van Miyamoto begrijpt pas sinds de DS waarom haar man z'n werk zo leuk vindt. Pas sinds de DS speelt ze namelijk zelf games. Al die andere shit die haar man gemaakt had, kon haar niet bekoren. Zelfs Zelda niet.
- De Powerspy vraagt zich af of ze nu ook meer zin in seks heeft…
- Ahoewel, seks met Miyamoto, daar stel je je toch ook weinig bij voor.

GAMES VAN LEGO

Kijk, dat is nog eens een leuk stukje huisvlijt. Over de hele wereld zijn kids met te veel tijd bezig game-characters uit lego op te bouwen. En met verrassend toffe resultaten. Benieuwd of wij ook zulke kunstzinnige lezers hebben. Foto's kunnen naar redactie@powerunlimited.nl gestuurd worden. De eerste inzender krijgt de lego-verzameling van Ed's zoon Koen. Ed wordt gek van al die rondslingerende stukjes, en vindt sowieso dat z'n zoon beter harder kan gaan trainen om z'n service te verbeteren.

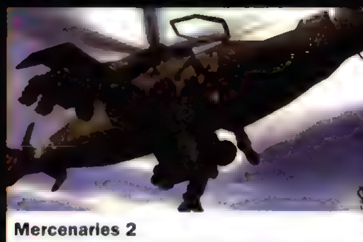






NIETS MEER EXCLUSIEF

Altijd leuk. Eerst komt het nieuwsbericht binnen dat Electronic Arts Mercenaries 2 gaat doen; je weet wel die GTA-achtige actiegame die eigenlijk in retrospectief qua structuur een voorbeeld was voor Crackdown (eerst de generaals uitschakelen en dan de eindbazen).



Mercenaries 2

Als platform werd PlayStation 3 genoemd. Het gevolg: alle PS3 fanboys riepen meteen dat die game exclusief naar hun platform zou gaan. Een paar weken later komt alsnog het persbericht binnen dat de game ook naar de Xbox 360 en naar de PlayStation 2 komt. Weg exclusiefje.

We zullen moeten wennen aan het feit dat games niet of nauwelijks meer exclusief zullen verschijnen voor platformen, zeker als het om third party uitgevers gaat. Games ontwikkelen wordt duurder en duurder en dan wil je risicospreiding. Dat verklaart ook het aanhoudende gerucht dat de nieuwe Devil May Cry en Metal Gear vroeg of laat ook naar Xbox 360 komen.

Het nadeel van het uitsmeren van games over meerdere platformen is natuurlijk wel dat niet het uiterste uit de specifieke platformen wordt gehaald. Of men moet gaan voor het model van Enemy Territory: Quake Wars.

Onlangs werd namelijk bekend dat ook die game naast PC naar Xbox 360 en PlayStation 3 komt. Opvallend daarbij is dat opperbaas id Software het project bij drie verschillende ontwikkelaars onderbrengt.

Splash Damage doet de PC versie (die als eerste uitkomt), Nerve Software doet de Xbox 360 versie



Enemy Territory: Quake Wars

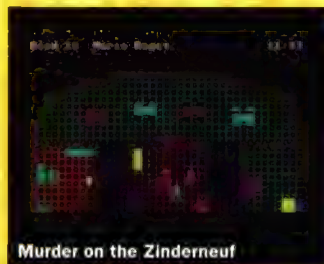
en Z-Axis ontfermt zich over de PS3. Worden meteen de mannen van de jongens gescheiden; wie haalt het meest uit het platform? Een interessante ontwikkeling…



DE GESCHIEDENIS VAN ELECTRONIC ARTS


SimCopter

De Amerikaanse game-site Gamasutra kwam onlangs met 'de geschiedenis van Electronic Arts'. Alhoewel het complete verhaal (zeven pagina's) nogal taai was, willen we jullie een paar leuke details niet onthouden.


Murder on the Zinderneuf

- Electronic Arts zou oorspronkelijk Amazing Software of Softart gaan heten.
- EA's eerste games waren Hard Hat Mack, Pinball Construction Set, Archon, M.U.L.E., en Murder on the Zinderneuf. Die kennen we natuurlijk nog allemaal.
- De meeste EA-games in de jaren '80 werden door een à twee mensen bedacht én gemaakt.


SimAnt

- De eerste sportsterren die EA gebruikte waren NBA-supersterren Dr. J. en Larry Bird. Tot de jaren '90 focuste EA zich vooral op de PC. Consoles waren hen te onzeker.
- Madden en niet FIFA is EA's langstlopende en best verkopende sportserie.
- EA's oprichter Trip Hawkins verliet EA in 1994 om zich geheel te richten op zijn nieuwe bedrijf 3DO. Het bedrijf kwam nooit echt van de grond terwijl EA vanaf dat moment sky-high ging. Oeps, foutje.
- Voor EA's grootste commerciële succes The Sims ooit de wereld zag, maakte dezelfde developer (Will Wright): SimCity, SimEarth, SimAnt, SimCity 2000 en SimCopter.
- EA zegt vanaf het begin af aan 'niet gehouden' te hebben van de Dreamcast.
- 40% van de omzet van EA komt uit Europa.



Hard Head Mack

COMMENTAAR
BATTLE OF THE ENGINES



Het gamelandschap kan er de komende tijd wel eens behoorlijk eenvormig uit komen te zien, aangezien steeds meer dezelfde engines gekocht worden om games mee te maken.

Een engine kun je vaak letterlijk zien als de grafische motor van de game. EA bijvoorbeeld maakte tot voor kort in hun games bijna standaard gebruik van de Renderware engine, en ondanks dat die steeds wordt geupdate, krijg je daardoor dat alle personages en omgevingen op elkaar gaan lijken.
Een echt goede techneut kan zijn eigen draai geven aan de gebruikte techniek maar veel geschiedt op de automatische piloot. Neem een spel als Gears of War en Unreal Tournament 3 (voorheen UT 2007): beide verschillende games maar met heel veel uiterlijke overeenkomsten. Of Rainbow Six en GRAW; qua stijl en feel ogen de games vrijwel identiek.
Als de ontwikkeling doorzet dat één bepaalde engine door meerdere softwarehuizen wordt gebruikt, kan dat dus al snel tot games leiden die als broertjes op elkaar lijken.
Dat gebeurt op dit moment bijvoorbeeld met de Unreal 3 engine. Deze engine wordt gezien als van superieur niveau en wordt door bijna iedereen uit de industrie opgepikt. Activision heeft de engine in huis gehaald voor een nog nader te noemen project, Ubisoft maakt zo'n beetje al haar games met de Unreal 3 engine en zelfs Square-Enix gaat de nieuwe Final Fantasy voor de PS3 naar verluidt maken met deze engine.
Tegelijkertijd lijkt id Software helemaal te zijn weggezakt daar waar 't engines betreft. Wat Splash Damage met de Quake IV/Doom 3 techniek heeft gedaan en doet, is onwaarschijnlijk goed maar afgezien van die games en id's eigen Wolfenstein III (in-de-maak), is er niemand meer die bij Carmack en kompanen aanklopt.
Veel groter raadsel is het geringe aantal games dat de Source engine van Half-Life 2 gebruikt. Afgezien van het geflopte Vampires en het geslaagde Dark Messiah of Might of Magic is het gek genoeg heel stil. Dat zou alles te maken kunnen hebben met de notoire lastpak en paranoia baas van Valve: Gabe Newell waarmee volgens insiders bijna niet te onderhandelen valt.
Ik voorspel echter nu al een nieuwe ster aan het firmament en dat is de



COMMENTAAR: MEUK WORDT LEUK



We komen momenteel veren te kort om bij Miyamoto en consorten in de kont te steken. Zelfs Microsoft en Sony zijn verrassend positief over hun concurrent.
Ik heb het echter even gehad met die hippie vibe die er momenteel rond Nintendo hangt. Die bijna misselijkmakende zoete geur die de Wii omringt, die shiny happy people. Bah! Zelden raak ik de Wii nog aan, ik heb het wel gehad met die 'nieuwe' besturing.
Dit alles werd eigenlijk in gang gezet toen Heatseeker (zie screen) voor de PlayStation 2 op de redactie binnenkwam. Een simpel vliegspelletje dat wel iets wegheeft van Ace Combat en Afterburner. Een tijdje heb ik ermee gespeeld maar al snel had ik 't wel gehad met die game: 'aardig maar meer niet'. Het spel verdween in de kast om er nooit meer uit te komen.
Maar wat wilde het toeval: twee dagen later kwam de ontwikkelaar even langs om de game te demonstreren. Ditmaal op de Wii.
Let op! Ik kreeg dus exact dezelfde game te zien die ik op de PS2 had betiteld als 'aardig maar meer niet' en terug in de kast had gezet.
Dus, precies dezelfde game. Niets nieuws... behalve dan dat de besturing 'anders' is. Inderdaad, je bestuurt het vliegtuig met de Wii-remote, en dat aspect is voor de meute al genoeg om deze 'niet meer dan aardige' game uit te roepen tot iets speciaals. Waarom? Alleen omdat het iets anders bestuurd wordt?
En ik heb het meegemaakt hoor. Mensen die helemaal dolenthousiast worden door deze 'nieuwe manier' van spelen. Jongens, kijk eens, ik rol knikkers met de Wii-remote. Wauw... revolutie!!!
Rot toch op. Ik word er zo moedeloos van. Al die schijtgames die ineens interessant worden omdat men de Wii-remote besturing erin verwerkt heeft.
Wanneer heb jij voor het laatst Wario Ware gespeeld? Hoe lang heb jij Wii Sports doorgespeeld? Dat bedoel ik.
De nieuwigheid is er voor mij vanaf en tot het moment dat de ontwikkelaars echt iets speciaals gaan doen met hun games, heb ik het wel een beetje gehad met al die complimenten aan Nintendo.
JEROEN







CryTek 2.0 engine. Dat is dus de motor die de PC shooter Crysis (zie screen) voortstuwt en helemaal ingericht is op Windows Vista en DirectX 10.
De ontwikkelaar krijgt dagelijks aanvragen over licentiedeelname op de engine en men weegt alle aanvragen rustig af, zodat er geen crap games mee worden gemaakt. Kijk, dat is nog eens bewaking van je IP (Intellectual Property).
JAN



WOW TRADING CARD BIJ DE PU

Wat doe je als je geen laptop hebt en iedere ochtend met pijn in je hart je geliefde World of WarCraft held thuis achter moet laten? Dan keer je terug naar de roots van het RPG genre en ga je aan de slag met de World of WarCraft Trading Card Game!

Met de WoW Trading Card Game kun je aan de slag met bekende figuren en krachten uit de wereld van WarCraft, en het spel biedt je de mogelijkheid met het strategisch opgooien van kaarten de tegenstander uit te schakelen.
Als bonus kun je ook nog het geluk hebben een speciale 'Loot' kaart te vinden, waarmee je in World of WarCraft (we hebben het weer over de videogame nu) een exclusief huisdier of kledingstuk kunt verkrijgen, of zelfs het uiterlijk van je vervoermiddel kunt aanpassen.
Om je alvast op weg te helpen heb je één speelkaart cadeau gekregen bij deze PU!
Voor euro 14,99 scoor je de World of WarCraft Starter Deck dat bestaat uit een handleiding en 68 kaarten: één van de 9 verschillende starter packs van 33 kaarten, twee 16-card booster packs en 3 oversized Hero cards.
Check voor meer info: www.ude.com/wow





POWERSPY

- Retailers in Engeland hebben uit eigen beweging de Premium-versie van de Xbox 360 voor dezelfde prijs als de Core-versie in de winkels gelegd.
- Het is overbodig te zeggen dat Microsoft niet bepaald blij is met deze move.
- De winkeliers waren op hun beurt weer niet blij met de doorverkoop van de 360.
- De Xbox 360 gaat traag, de Wii is niet te krijgen, de PS3 nog niet in de winkels. Wat kopen de gamers dan...
- De roddel bleek dus waar. Gears of War komt ook naar de PC. Moet je waarschijnlijk wel Vista hebben op je PC, want Microsoft is niet gek.
- Voor die prijs kun je volgens de Powerspy net zo goed een 360 plus game kopen!
- Leuk nieuws uit de Microsoft-hoek. De fans kunnen meer Viva Piñata verwachten. En niet op de Zune maar op de DS.
- Over de DS gesproken. Als we een krant uit de VS mogen geloven, maken pedofielen tegenwoordig gebruik van de wi-fi capaciteiten door via PictoChat contact met de kleintjes te leggen.
- De actie kan niet via internet gedaan worden. PictoChat werkt alleen via wi-fi en dus moet de pedo zich in een straal van honderd meter van het kind bevinden.
- Het kleine neefje van de Powerspy durft nauwelijks nog over straat met zijn DS.
- S.T.A.L.K.E.R., de game die al sinds de Tachtigjarige Oorlog in productie was, komt uit en wel op 23 maart.
- Komt er op die dag ook niet iets anders uit?
- En tenslotte: de oetlul van de maand. Een dief uit Australië die een Xbox 360 had gestolen, liep tegen de lamp toen hij onlangs Microsoft belde om zijn machine te laten registreren en een stroomkabel te bestellen.
- Dat de gast überhaupt nog begreep dat de 360 een stroomkabel nodig had...



NU GAMES MAAND



Tony Hawk's Project 8
PS2

VAN 49,99
29,99



Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2
Wii
INCLUSIEF ACTION FIGURE

VAN 59,00
44,99

VERWACHT 23 MAART



DEF JAM ICON PS3

OOK VERKRIJGBAAR OP XBOX 360 VOOR 59,99

VERWACHT 23 MAART

64,99



Mario Vs Donkey Kong 2
NDS

VAN 44,99
39,99



Vergeet niet dat ... de best mogelijke score is.

Je hersenen hebben een leeftijd van 40 jaar

Brain Training
NDS

VAN 34,99
29,99

KIJK VOOR MEER '2 + 1 GRATIS' TITELS IN DE WINKEL





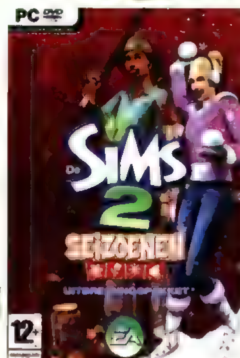
Het goedkoopste product is gratis. Niet in combinatie met andere acties.

BIJ FREE RECORD SHOP



GRATIS headset t.w.v. €14⁹⁹ bij aankoop van een PC Game vanaf €29⁹⁹*

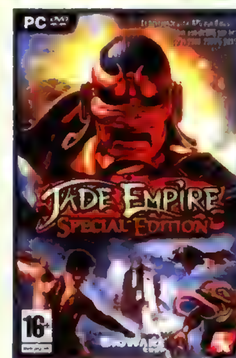




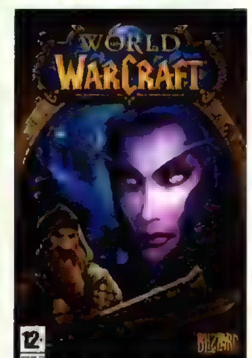
Sims 2 seizoenen



Flight Sim X



Jade Empire



World of Warcraft



S.T.A.L.K.E.R. PC Game

ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP VERKRIJGBAAR IN TIN CASE EN MAAK KANS OP EEN REIS VOOR 2 PERSONEN NAAR TSJERNOBYL!



VERWACHT 23 MAART

54⁹⁹

COMMAND & CONQUER 3 Tiberium Wars PC Game



VERWACHT 29 MAART

49⁹⁹



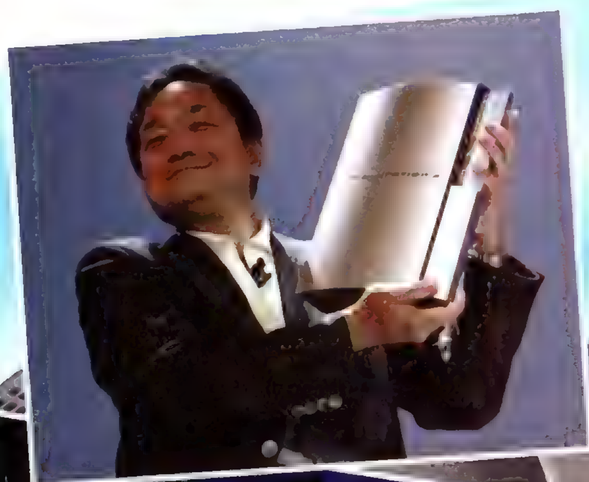
Deze aanbiedingen zijn geldig t/m 1 april 2007. Wijzigingen in afbeeldingen, prijzen en/of drukfouten voorbehouden.







ALLES WAT JE WILT WETEN OVER...
DE PLAYSTATION 3



Eindelijk is hij er: De PlayStation 3. Een fraai stukje hardware dat we de afgelopen maand helemaal stuk gespeeld hebben. Figuurlijk dan.
Het resultaat van al die testsessies vind je in deze achttien pagina's dikke PS3 special. Hoe werkt de PS3? Wat kan hij nu en wat kan hij straks? Wat valt er online te beleven? Welke launchgames zijn vet en welke niet? En natuurlijk het antwoord op de hamvraag: wat vinden we ervan?

WAT IS DE PS3?

Wat haal je in huis voor die 599,- euro die je betaalt voor de PlayStation 3? Niet alleen een console; de PlayStation 3 is namelijk, nog meer dan haar voorganger, een multimedia-apparaat. En dat betekent dat je er meer mee kan dan alleen strak gamen. Laten we die nieuwe console van Sony maar eens met chirurgische precisie ontleden.

ACHTERKANT

LAN
Hiermee kun je diverse PS3's aan elkaar koppelen, maar ook de PS3 aansluiten op een bestaand LAN netwerk. Resultaat is dat je online kunt gamen, het internet kunt opgaan of gewoon op twee PS3's tegen elkaar kan spelen. Moet je wel twee beeldschermen thuis hebben staan...

HDMI uitgang
De PS3 biedt de mogelijkheid om zeer gedetailleerde beelden op het scherm te toveren. Om hier optimaal van te kunnen genieten, is een HDMI uitgang noodzakelijk. Alsmede natuurlijk een televisie die het ondersteunt. We waarschuwen je alvast; dat kost centjes.



Optical
Hier kun je de PS3 op een externe geluidsdrager aansluiten. Denk aan een Dolby Surround setje.

AC-multi out
Voor iedereen die geen HD televisietoestel heeft. Dit is de bekende component aansluiting. Eerlijk is eerlijk, hiermee haal je niet alles uit je PS3.

VOORKANT

Harddrive
De PS3 wordt standaard met 60 Gig aan geheugen geleverd. Dit is echter uitbreidbaar. Handig als je ooit films en games wilt gaan downloaden.

Sexy uiterlijk
Door Sony gemaakt opdat je vriendin wat minder gaat zeiken als je de PS3 in huis haalt.

CD Drive
Het paradepaardje van de PS3 is natuurlijk Blu-ray. Naast Blu-ray kan de PS3 ook DVD en CD's afspelen. Geen HD-DVD, dus.

Memorycard
De PS3 slikt drie verschillende opslagkaarten. De Compact Flash Memory, SD cards en Sony's eigen Memory Stick Pro. Kun je mooi jouw favo NBA team meenemen naar vrienden en foto's of muziek uitwisselen.



Aan-uitknop/resetknop
Dit is een boodschap voor alle lomperiken a la J.J.. Je hoeft alleen maar je vinger op de knop te leggen voor een reactie. Twee seconde later springt de kop op groen. Drukken is dus niet nodig, laat staan doordrukken. De PS3 gaat er niet sneller door aan.

USB
De PS3 heeft 4 USB aansluitingen, die gebruikt worden om de controllers op te laden, maar ook kun je er andere randapparatuur op aansluiten zoals bijvoorbeeld een USB toetsenbord.

Wi-Fi
De PS3 is standaard uitgerust met Wi-Fi, wat draadloze communicatie mogelijk maakt met bijvoorbeeld de PSP. Ook heb je op deze manier toegang tot een draadloos netwerk, waardoor je online kunt gamen maar ook kunt surfen op internet.



DE ALLEREERSTE PS3 SCREENS

De eer van spel met de allereerste PS3 screens, valt ten deel aan de game Possession van Blitz Games. Al vrij snel na de bekendmaking dat Sony bezig was met de PS3, verschenen deze screens op het net. Of het nu een grap was of een serieuze demo voor de PS3, weten we nog steeds niet. Wel zijn we blij voor Sony dat deze game niet bij de launch line-up zit. Volgens ons maakt dit spel nog niet eens gebruik van 1% van de power van de PS3.





WAT DOET DE PS

Daar staat ie dan straks te glimmen in je huiskamer, de PS3. Mooi ding, dat zeker. Maar wat is de PS3 momenteel waard als gameconsole? Hoe voelt de controller aan? Hoe vet zijn de beelden? Wat valt er online te beleven, etc? We zochten het voor je uit.

DE SIXAXIS CONTROLLER

Uiterlijk lijkt de Sixaxis sterk op de befaamde Dual Shock controller maar dan met twee triggers op de L2 en R2 positie. Pak hem echter op en je voelt… een enorm gewichtsverschil. Het wordt veroorzaakt doordat de trilfunctie (en dus de zware motortjes) is ingeruild voor een tiltfunctie. Hierdoor kun je sommige PS3-games (net als de Wii) met de bewegingen van je hand (be)sturen.

Terwijl Sony beweert dat het plaatsen van de tiltfunctie een weloverwogen beslissing is geweest, zien critici het als een halfslachtig antwoord op de Wii. Wij willen het er voorlopig op houden dat Sony een bewuste keuze heeft gemaakt maar dat het nieuwtje nog allerminst optimaal is uitgewerkt.

HOEKIG

De gimmick op zich is cool en biedt genoeg mogelijkheden, maar de PS3-controller kent wel een veel hoekiger bewegingspatroon dan de Wii remote (links-rechts, op-neer), waardoor developers goed moeten nadenken wat ze met de nieuwe mogelijkheden willen doen.
En dat is in onze optiek nog niet overal gebeurd.
Zo voelt het besturen van vliegtuigen in Blazing Angels, voertuigen in MotorStorm en spelers in Virtua Tennis 3 niet altijd even soepel aan. En dat is niet alleen omdat de controller hoekiger reageert; het 'bewegen' met beide handen verloopt logischerwijs ook minder 'natuurlijk' dan het zwiepen met een afstandsbediening vanuit de pols. Tenslotte zijn de Wii-spellen vaak helemaal gericht op 'bewegen' en hoef je nauwelijks de andere knoppen te gebruiken. Bij de meeste PS3-games is dat niet zo; naast bewegen druk je vaak ook nog een aantal andere knoppen in, wat leidt tot Babylonische vingerverwarringen.

UITZETTEN

Dat developers nog niet helemaal weten wat ze met de Sixaxis willen doen, blijkt ook uit launch-games waar de tiltfunctie enkel een gimmick-achtige rol vervult.
Bijvoorbeeld in NBA 2K7, waar je het alleen gebruikt voor het nemen van vrije worpen of in Resistance Fall of Man, waar je er enkel vijanden mee afschudt of in NHL 2K7 waar je bodychecks kunt maken door 'te duwen'. Leuk allemaal, maar vernieuwend of revolutionair?
Laat het duidelijk zijn, de Sixaxis-controller is een prima ding, daarvoor is het te veel een kopie van de uitstekende Dual Shock maar de vernieuwing, de tiltfunctie, moet zich nog echt bewijzen.
Developers hebben nog in geen enkele game optimaal gebruik gemaakt van de mogelijkheden. Nergens voelt het echt als een aanwinst. Daardoor hebben wij het vermoeden dat de meeste gamers de functie zullen gaan uitzetten, en dat kan nooit de bedoeling van Sony zijn geweest...



PLAYSTATION 3 DUUR? Deel 1

Als je tien willekeurige gamers vraagt wat opvallend aan de PS3 is, zal zeker de helft 'de prijs' antwoorden. Veel mensen vinden het apparaat te duur. En eerlijk is eerlijk, ook wij hebben in de PU regelmatig de term 'prijzig' laten vallen.
Maar prijzig is iets anders dan te duur...

Dat 600 euro (dik 1300 gulden) veel geld is, zal niemand ontkennen maar het gaat er natuurlijk om of die 600 euro buiten proporties is of niet. Om een eerlijk antwoord op die vraag te krijgen, hebben we de launchprijzen van vergelijkbare consoles naast elkaar gezet.
Sega Saturn: **1159,00 gulden**
PlayStation: **800 gulden**
PlayStation 2: **bijna 1150 gulden**
Dreamcast: **599 gulden**
Xbox: **479 euro**
Kortom, er zijn wel eerder vergelijkbare bedragen gevraagd voor een console.



Na afloop van de oorlog helpt Sony mee aan de wederopbouw van Japan door elektronica te vervaardigen en veel geld in de economie te pompen.

Sony groeit snel, vooral dankzij de cassette-recorder en walkman.



Nintendo en Sony werken samen aan een CD-drive (super disk) voor de nieuwe Super Nintendo. CD is immers het opslagmedium van de toekomst. Sony wil pertinent NIET zelf een console maken. Men ziet er geen toekomst in.

1988

Ken Kuturagi, veelbelovend techneut bij Sony, begint desondanks voorzichtig te sleutelen aan een prototype genaamd de PlayStation X.
Van dit model dat ook NES-cartridges kon afspelen, zijn er ongeveer 200 gemaakt.

1990

De PlayStation komt op de markt en blijkt een giga-hit. Nintendo's marktaandeel krijgt klappen en Sega's Saturn gaat bijna ten onder. De wraak is zoet.



1994

3?



1080P: LEKKER BELANGRIJK?

Sony benadrukt momenteel dat de HD-beelden van de PS3 in 1080p bekeken kunnen worden en de games op de Xbox 360 slechts in 720p, waardoor de PS3 games er mooier uitzien. We hebben eens een potje naar ons HD-scherm getuurd...

Het verschil tussen 1080p en 720p is een wereld van verschil. Vergeet termen als PAL en NTSC, de nieuwe generatie LCD- en Plasma tv's hebben pixels zoals computermonitoren dat al jaren hebben.
1080p staat voor een resolutie van 1920 x 1080 en 720p voor 1440 X 720 pixels. En dat laatste is nog steeds het dubbele van het huidige televisiesignaal (720 X 576). Even ter vergelijking, de PS2 beschikt over een resolutie van 640 X 480.

1080P?

Sony roept dat PS3 games 1080p ondersteunen en dus veel strakker zijn dan die van de Xbox 360. Een zet die we vanwege de kiezelharde concurrentie begrijpen. Het klinkt immers goed. Maar spreken ze de waarheid?
In de praktijk blijkt het verhaal niet helemaal te kloppen, of beter gezegd 'nog' niet. Het lijkt erop dat de hardware (nog) niet in staat is de 1080p-resolutie in een hoge framerate af te spelen.
Goed voorbeeld is MotorStorm, een game die bijna slow motion leek in 1080p en voor de release is teruggebracht naar 720, en nu vloeiend loopt. Ook Ridge Racer is een game die op 1080p lijkt te lopen, maar dat niet doet. De makers laten de game in werkelijkheid op 720p draaien en hebben de resolutie daarna naar 1920 X 1080 opgescaled. Met andere woorden, de resolutie is niet hoger, het beeld is gewoon uitgerekt. NBA 2K7 is een van de weinige games die wel echt 1080p ondersteunt maar de eerlijkheid gebiedt te zeggen dat je het verschil nauwelijks ziet. Wel in de menu's die van je scherm spatten, maar in de gameplay, mwoa.

BELOOFD

Ook hier kunnen we dus niet anders dan concluderen dat de nieuwigheid die 1080p heet, nog allerminst optimaal wordt gebruikt. Een echt minpunt vinden we het (nog) niet omdat games als Formula One Championship Edition en MotorStorm er gewoon erg fraai uitzien. Je mist die 1080p niet. Maar er is natuurlijk wel wat beloofd.
De toekomst moet ook hier bepalen of 1080p echt een ding zal zijn dat de PS3 boven de concurrentie doet uitstijgen.

HET VERSCHIL TUSSEN 1080I EN 1080P

Soms zie je 1080i staan en soms 1080p. Het lijkt maar één letter, maar het is een groot verschil. De i staat voor interlaced en de p voor progressive.
Het verschil is groot. Interlaced wil zeggen dat de beeldlijnen elkaar afwisselen. Dat je dus eerst de bovenste beeldlijn ziet en dan de onderste. Je ziet dus NOOIT het hele scherm in een keer maar steeds een halve seconde de ene helft en een halve seconde de andere helft. Hierdoor kun je dus kunstmatig een hoge resolutie creëren door de beeldlijnen elkaar snel af te laten wisselen. Een game die in 1080i loopt, is dus technisch net zo "ouderwets" als een game die in 540p loopt. Daarom is een resolutie van 720p eigenlijk beter dan een resolutie van 1080i.

DE PSP EN DE PLAYSTATION 3

Sony beloofde een goed huwelijk tussen PSP en PS3. Is dat ook zo of kun je voorlopig beter spreken van een prille verliefdheid?

De PSP kan vanaf dag één met de PS3 communiceren... als je tenminste firmware 3.0 op je PSP downloadt. En dat stukje software levert een aantal leuke features op.
- Zodra er originele PlayStation-games via de PS3 downloadbaar zijn, kun je deze overzetten naar de PSP. En zeg nu zelf, je speelt die 'oude' games toch liever op je handheld dan op je HD TV. De games zijn er echter nog niet.
- Je kunt muziek, foto's en videomedia van de PS3 naar de PSP streamen.
- Je kunt via de PSP, PS3-features als de internetbrowser en de messagedienst bedienen.
- Het moet ook mogelijk zijn om van elke plek ter aarde jouw PS3 thuis via de PSP te bereiken. Bijvoorbeeld om een savegame te downloaden.
- Je kunt de PSP in games als extra scherm gebruiken. Dit is voorlopig alleen bij Formula One Championship Edition het geval. Daar functioneert de PSP als achteruitkijkspiegel.

Kortom, de combinatie PSP-PS3 gaat wel extra's opleveren. Met name het downloaden van PSX-games lijkt ons erg leuk. Maar ook hier geldt weer: de potentie is er maar de mogelijkheden worden momenteel nog niet optimaal gebruikt.



De PSone, de smallere versie van de PlayStation komt uit. Inmiddels zijn er ruim 50 miljoen PS's verkocht en meer dan 1000 PS games gemaakt.



1999

PlayStation 2 aangekondigd.



1999

De PlayStation 2 komt uit in Japan. Inmiddels zijn er dik 100 miljoen van verkocht.



2000

De PSP in Japan op de markt.



2004

PlayStation 3 aangekondigd.



2005

PlayStation 3 komt uit in Japan.

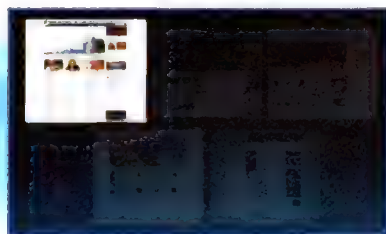


2006

WAT DOET DE PS3...ONLINE?

Dat het online gedeelte van de PlayStation 2 niet helemaal je-van-het was, daar is iedereen het wel over eens. Sony heeft echter beterschap beloofd en komt met een volledig vernieuwd online netwerk voor de PlayStation 3. We gingen meteen uuuh... online!

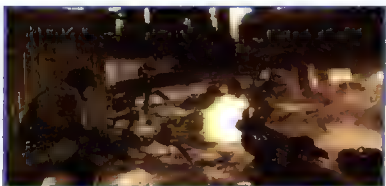
Laten we beginnen met het belangrijkste nieuws voor de 'zuunnige' Nederlander: de online dienst van de PS3 is net als Xbox Live Silver geheel gratis. Het grote verschil met Microsoft's dienst is dat je gratis online kunt gamen. Daar waar je op de 360 je creditcard moet trekken (Gold abonnement) op het moment dat je online wilt spelen, daar blijft bij de PlayStation 3 je pasje mooi in



je portemonnee.
De enige keer dat je die creditcard tevoorschijn moet halen, is wanneer je je PlayStation Network Wallet wilt voorzien van de nodige Euro's. Met deze digitale portemonnee kun je namelijk in de PlayStation Store winkelen, maar daarover later meer.
Daarnaast is de PS3 ook nog eens voorzien van een volledige webbrowser, iets dat Xbox Live vooralsnog ontbeert. De webbrowser doet dat wat je ervan verwacht en mocht je de gebruiksvriendelijkheid van de joypad niets vinden, dan kun je altijd nog een toetsenbord en muis aan je PS3 hangen.

ONLINE GAMEN

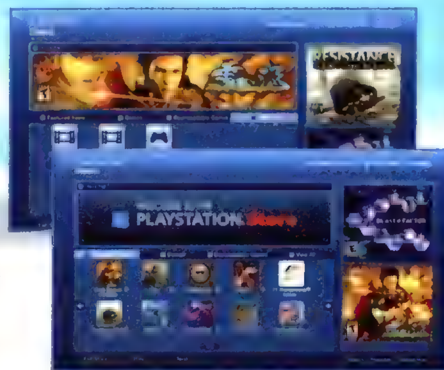
Voordat je online kunt gamen, dien je eerst nog even een profiel aan te maken. Dit profiel zal dan door alle andere games worden gehanteerd. Je hoeft je dus niet meer, zoals op de PlayStation 2, opnieuw aan te melden voor iedere game die jij in je bezit hebt. Dit is in feite niets meer dan een gamertag zoals we die ook



kennen van Xbox Live.
Maar hoe gaat dat online gamen eigenlijk? Omdat alles hier in Nederland nog in de kinderschoenen staat, hebben we alleen even kort kunnen stoeien met Resistance (zie screen boven).
De eerste indrukken zijn in ieder geval goed. De grafische pracht en praal blijft intact en de game loopt uitermate soepel. Het eerste wat opviel, is dat de verschillende wapens die Resistance rijk is, beter tot hun recht komen dan wanneer je ze gebruikt in de singleplayer.
Naast eigenhandig opgezette wedstrijden heeft Resistance ook een aantal ranked matches. Deze wedstrijden zijn goed voor je online stats, iets wat je extra's oplevert in de vorm van rangorde en nieuwe attributen voor je online personage.

PLAYSTATION STORE

De PlayStation Store is Sony's variant op Xbox Live's Marketplace, waar we van alles en nog wat kunnen downloaden. Soms gratis, soms tegen betaling. Demo's, trailers, filmpjes maar ook complete



games en complete speelfilms moeten via de PS3 onze huiskamer binnenkomen. Maar denk bijvoorbeeld ook aan het downloaden van je favoriete songs voor Singstar, waarbij je keuze hebt uit een online catalogus met duizenden songs.
Wanneer op 23 maart de PlayStation 3 in de winkels ligt, zijn vanaf die dag een aantal games te downloaden. In het kader Downloadable Games op de volgende pagina vertellen we je hier meer over.

De kosten van de PlayStation Store games, zullen tussen de 2,99 en 9,99 Euro bedragen. Terwijl extra's zoals game-items en premium films al vanaf 0,99 Euro voorhanden zullen zijn. Denk hierbij aan een nieuw nummer voor Singstar of een premium pack voor Motorstorm, waarin nieuwe wagens schuilen.
Dit alles schaf je dus aan met behulp van je PlayStation Network Wallet.

DOWNLOADABLE ARCADEGAMES

Na Xbox Live Arcade en Wii's Virtual Console games, kan Sony natuurlijk niet achterblijven op het gebied van downloadable arcadegames.
Er is echter één groot verschil: Sony streeft ernaar om remakes te maken van de arcadegames die zij aanbieden, zodat je ze ook echt in full HD ervaart. Op dit moment zou je alleen Lemmings daar onder kunnen scharen; een flink opgepoetste versie van de game die we al eerder op de PSP konden verwelkomen. Het is een nobel streven om de consument meer te geven, dan de ietwat gedateerde pixelgames.
Naast de klassiekers zal Sony zoals eerder gemeld ook originele arcadegames uitbrengen en niet te vergeten PlayStation klassiekers. Deze PSone games zijn echter niet op je PS3 te spelen maar kun je op memorystick zetten om vervolgens op je PSP te spelen.

ALLE LAUNCHGAMES ONLINE?

Tot nu toe kunnen we dus niet anders dan tevreden zijn over de inhaalslag die Sony met de PS3 heeft gemaakt. Gratis, veel functionaliteit en zelfs nieuwigheden.
Hoe zit het echter met de launchgames? Gaan die allemaal meteen online? Hier moeten we je teleurstellen. Een aantal topgames kent bij de launch geen online multiplayer, zoals Virtua Fighter 5 en Virtua Tennis 3. Allemaal Japanse games van makers uit het land van Sony zelf, die het niet voor elkaar kregen om een online mode in hun game te stoppen.
Het hoe en het waarom van dit alles, blijft nog in nevelen gehuld. De een



zegt moeilijkheden met de financiële afhandeling, de ander heeft het over technische problemen.
Wij kunnen echter niks met dit soort 'smoesjes'. Wij eisen dat elke game online gaat! Dat is next-gen. En was het niet Sony dat riep dat 'next-generation gaming pas begint bij de PS3...

LAAT KUTARAGI MAAR LULLEN

Ooit was Ken Kutaragi de almachtige baas binnen PlayStation. En face it, hij maakte wel de PlayStation en PS2 tot een ongekend succes. De laatste jaren bleek hij echter flink de weg kwijt want z'n weirde opmerkingen, hebben de launch van de PS3 allerminst goed gedaan. Niet voor niets is Kuta-san inmiddels weggepromoveerd.
Zijn meest hilarische uitspraken:
"De PS3 is geen gamemachine".
"De PS3 zal kinderen en volwassenen discipline bijbrengen".
Over de hoge prijs: "We willen dat consumenten denken, ik ga extra hard werken om een PS3 te kunnen betalen".
Nog een keer over de prijs: "De PS3 is eigenlijk té goedkoop".
Over de concurrentie van Microsoft en Nintendo: "dat kan ons niks schelen".

BLA, BLA, BLA, BLA BLA, BLA, BLA, BLA BLA, BLA, BLA, BLA
BLA, BLA, BLA, BLA BLA, BLA, BLA, BLA BLA, BLA, BLA, BLA
BLA, ...BLA, BLA

PLAYSTATION 3 DUUR? Deel 2

Nu we weten dat er eerder vergelijkbare bedragen voor een console zijn gevraagd, bekijken we de 600 euro van de PS3 in relatie tot z'n directe concurrenten, en daar stuiten we op wat pijnpunten.
De Xbox 360 is de enige echte concurrent. Vergelijkbare games, vergelijkbare functies en kost 200 euro minder. En wordt dit prijsverschil gerechtvaardigd door een flinke meerwaarde? Bijvoorbeeld in graphics, andere gameplay of extra mogelijkheden?
Op papier wel. Met Blu-ray kun je meer, de 360 kan geen 1080p produceren en de Cell processor heeft meer power.
Maar eerlijk is eerlijk, je merkt van deze surplus aan techniek bij de launch nog weinig. De launchgames zijn veelal grafisch gelijkwaardig aan die van de Xbox 360 en veel titels ondersteunen geen 1080p. Sony geeft zelf nota bene toe dat de developers pas 20% van de power van de PS3 gebruiken.
En precies daarom zeuren mensen over de prijs van de PS3. Gamers willen best meer geld betalen voor een console maar dan moet het apparaat wel de grond aanvegen met de goedkopere concurrentie. Sony heeft dus nog heel wat werk te verzetten.

PLAYSTATION BOUWT HAAR ONLINE HUIS

"LAST MINUTE REPORT"

Net voordat dit blad naar de drukker ging, kregen we nog wat laatste nieuws in onze handjes gedrukt. PlayStation Home, moet de community rondom PlayStation verenigen in een online wereld. De PlayStation 3 wordt je nieuwe thuis.



PlayStation Home is een online wereld die veel wegheeft van Second Life. Binnen die wereld creëer je een eigen personage die je geheel naar eigen smaak vormgeeft. Geef hem een kapsel, trek hem wat kleertjes aan en binnen een paar stappen kun je jezelf online begeven.

HUISKAMER

In je online huiskamer kun je vrienden ontvangen die je vervolgens jouw opgeslagen muziek en films kunt laten luisteren of zien. Deze worden dan afgespeeld op de stereo-installatie of op het televisiescherm in je huiskamer. Ook is het mogelijk om af te spreken in



Hier ontmoet je andere PS3 spelers om met elkaar te ouwehoeren (doormiddel van tekst of voicechat) of om af te spreken en een game online te gaan spelen.
In Home krijg je een eigen kamer die je naar eigen inzicht in kunt richten. Er staan een aantal meubels tot je beschikking die je zelf in de kamer kunt plaatsen. Ook kun je foto's die op je harde schijf staan op de muren hangen als ware het kunstwerken. Naast meubels kun je ook televisies en stereo-installaties in de ruimte plaatsen.
Veel van deze objecten zijn gratis maar, zo heeft Sony al gezegd, je kunt ook meubels en andere voorwerpen aanschaffen in de PlayStation Store.

een soort arcadehal, waar je kunt bowlen, poolen of arcadegames kunt spelen. Maar natuurlijk kun je ook vanuit je huiskamer direct deel nemen aan een online game, die je dan vervolgens samen speelt met je vrienden. De vraag is alleen of je dan direct vanuit Home naar de game kunt gaan, of dat je eerst weer de game op moet starten.
Naast je digitale huiskamer heb je ook een Hall of Fame die bij jouw avatar hoort. In deze hall of fame staan alle prestaties die je geleverd hebt. Deze kamer is een soort van museum vol met vitrine kasten, waarin 'levensgrote' modellen staan opgesteld. Zo zagen we een grote Helghast soldaat uit Killzone en de LocoRoco bolletjes. De ideale plek om met al jouw vaardigheden als speler te pronken.

TOEKOMST

Home is zo'n vier jaar in ontwikkeling en een plaats die, indien succesvol, vraagt om uitbreiding. Het feit dat je kleding, meubels en dergelijke kunt aanschaffen in de PlayStation Store is slechts het topje van de ijsberg. Zo is er bijvoorbeeld al een bioscoop, waar je met jouw digitale zelf naar toe kunt gaan om de laatste films te bekijken.
Als we even verder denken (of liever wegdromen), dan zien we aparte kamers in die online wereld waarin we kleding, muziek of films kunnen kopen, of zelfs concerten bij kunnen wonen. Het is wellicht een beetje beangstigend dat een virtuele wereld de echte wereld langzaam maar zeker kan vervangen. En wellicht dromen we ook iets te ver weg.

MODE

Op het moment is PlayStation Home een extra die een aardige tik aan de Xbox 360 en de Wii kan uitdelen. Het staat of valt uiteraard met hoe de PlayStation 3 bezitters het oppikken. Het is wellicht niets voor de 'hardcore' gamer maar er zijn natuurlijk genoeg mensen binnen een familie waar een PS3 in huis staat, die wel online rond willen dolen. Denk aan je zusje of je vriendin, die even een online huiskamer inricht en zich vergaapt aan de laatste mode.
Rond de herfst van dit jaar moet de 500Mb gratis download die Home heet in de PlayStation store te verkrijgen zijn. Vanaf die tijd kun je dus je nieuwe huis betrekken.
Zodra wij zelf een eigen redactieruimte in kunnen richten, zul je meer lezen over PlayStation Home.





home



LITTLEBIGPLANET

Los van Home werd er een game aangekondigd waarbinnen de speler zelf zijn levels kan maken. De eerste beelden zien er opvallend grappig uit en laten zien hoe gemakkelijk het allemaal kan werken. De door jouw gecreëerde levels kun je vervolgens online zetten, waar anderen hem kunnen downloaden en er scores aan kunnen geven.

POWERSPY

- Het gerucht gaat dat Sony de Halo 3 multiplay demo-hype zal gaan tackelen door gelijktijdig of eerder een Killzone 2 demo online te zetten.
- De kans dat dit inderdaad realiteit wordt, is volgens de Powerspy zeker aanwezig omdat Sony bepaalt wat er gebeurt bij Guerrilla. En een Killzone 2 demo zal zeker de nodige wind uit de zeilen nemen bij Halo 3.
- Of het ook verstandig is, is een ander verhaal. De mannen van Guerrilla geven zelf aan liever nog even in alle rust door te werken aan hun game zodat ze straks ook echt die killer-titel kunnen presenteren.
- Microsoft is niet zo blij met de nieuwe UEFA Champions League van EA. Niet omdat het een slechte game is maar omdat er rondom het veld reclame wordt gemaakt voor de nieuwe console van Sony.
- PlayStation is immers sponsor van de Champions League. Sterk staaltje guerilla-marketing.
- De Canadees O'Brien dacht een veilige gok te doen door in Canada twee PS3's bij launch te kopen en deze daarna op Ebay te zetten. Het geld voor de aankop (2500 dollar) had hij eigenlijk gereserveerd voor een verlovingsring voor zijn vriendin, maar hij dacht met deze handel flinke winst te kunnen maken.
- Helaas voor O'Brien is Ebay net zo betrouwbaar als een junk en werd er uiteindelijk maar twee keer 650 dollar geboden op de consoles.
- Wat hem een verlies van 1200 dollar en een pisnijdige vriendin opleverde.
- De Powerspy weet niet wat erger is.
- Een van de zaken waar Sony keer op keer op hamert, is de traditioneel lange levensloop van de PlayStation. De PS3 is volgens hen op de groei gemaakt. 'Je koopt de console om er een jaar of acht van te genieten. Is dat ook zo bij de concurrentie?'
- Eerlijk is eerlijk, hier hebben ze wel een punt. De PS2 kwam in 2000 uit en het krankzinnig goede God of War 2 (dikke negens in de VS) moet hier nog uitkomen. Zet dat eens af tegen de Xbox, die een jaar later uitkwam en inmiddels al geruime tijd door Microsoft achtergelaten is.
- Aan de andere kant, stel dat de PS3 niet aanslaat. Dan moet je dik zes jaar wachten tot er weer iets nieuws van Sony komt.
- Het kader al gezien waarin we de launchprijzen van een aantal consoles vergeleken? Denk je dat de PS3 de duurste was? Vergeet het maar. Er zitten er nog een paar dik boven..
- Topper was de Neo Geo die 993 dollar (dik 800 euro) kostte bij de launch. In den beginne waren de consoles sowieso duur. Zo betaalde je voor de Intellivision 825 (ruim 700 euro) dollar en voor de Atari 5200 683 dollar (bijna 600 euro). Ook voor de 3DO moest je diep in de zak duiken. Deze megaflop ging weg voor 967 dollar.
- En dat ook nog eens in een tijd waarin de dollar echt veel meer waard was dan nu.

WAT KAN DE

De PlayStation 3 doet, net als alle andere consoles bij launch, nog niet alles wat Sony graag zou willen. Zo wordt pas 25% van de power van de Cell chip gebruikt, en staat online (hoe veelbelovend ook) nog in de kinderschoenen. Maar dat gaat veranderen.

DOWNLOADABLE GAMES

Op de pagina's hiervoor heb je kunnen lezen hoe Sony denkt de PS3 gamer online aan zich te binden. Natuurlijk hebben we ook meteen gekeken naar de games die op dit moment te downloaden zijn. Is it any good?

GRAN TURISMO HD

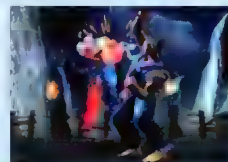
Voor helemaal niets haal je Gran Turismo HD in huis. Deze demo, waarin slechts één track te selecteren valt, laat goed zien wat we eventueel kunnen verwachten van GT 5, wanneer deze eind 2008 verschijnt.
Wat je krijgt in de demo is de track Swiss Alps en één wagen. Voltooi het parkoers binnen de vooraf vastgestelde tijd en je speelt een nieuwe wagen vrij. Op deze manier kun je negen verschillende wagens unlocken, waaronder de Ferrari 599.



★★★★★

TEKKEN 5 DARK RESSURECTION

Voor slechts 9,99 Euro haal je een vrijwel complete versie van de PSP beat 'em up Tekken 5 Dark Ressurection in huis. Alles is naar HD standaard opgeleukt, dus geen pixeltjes meer, maar haarscherpe beelden en flitsende animaties.
Alle personages zijn vanaf het begin verkiesbaar en als pluspuntje ten opzichte van de PSP variant, kun je ook met die ellendige eindbaas aan de slag. Juist, Jinpachi is gewoon een speelbaar personage.
Als we toch een negatief punt moeten opnoemen: de game kan niet online gespeeld worden.



★★★★

SUPER RUB A DUB

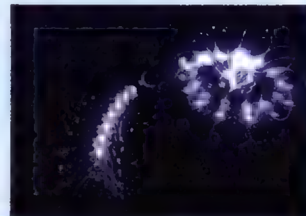
Ken je die eendjes nog uit de PlayStation 3 presentatie tijdens de E3? Dat bad dat werd overspoeld door allemaal rubberducks? Nou, die hebben dan uiteindelijk hun eigen game gekregen. Het heeft iets weg van Kororinpa of Monkey ball. Er dobbert een grote eend in 't badwater en doormiddel van het kantelen van je joypad, laat je hem naar kleinere eendjes drijven. Doel is om zo snel mogelijk de eendjes te verzamelen en in een zo lang mogelijke rits door het putje te spoelen. Erg leuk!



★★★

FLOW (VANAF APRIL)

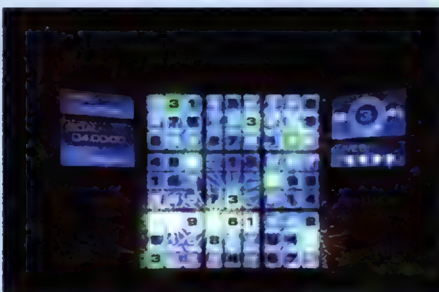
Het is niet echt een spel te noemen, meer een lounge game. Het scherm is blauw gekleurd en jij bestuurt door je joypad te kantelen een soort microscopisch wezen dat zich voedt met andere kleinere wezens. Sommige zorgen ervoor dat je groeit en anderen willen je juist opeten.
Hoe dieper je de blauwe wereld induikt, hoe groter je kunt worden. Tot je het laagste punt hebt bereikt, waarna je opnieuw kunt beginnen, maar dan als een ander wezentje. Vreemd, vaag maar erg rustgevend.



★★★

GO SUDOKU (VANAF APRIL)

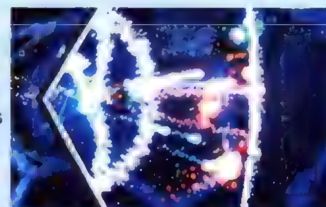
Weg met dat frommelboekje en dat afgekloven potlood. Nu voeren we getallen in HD in, zo snel mogelijk en met zo min mogelijk fouten. Probeer die hoogste score van de online ranglijst te bemachtigen. Alleen... op papier is het toch een stuk leuker.



★

BLAST FACTOR

Dit is Geometric Wars voor de PlayStation 3. Inderdaad, het is gewoon jatwerk maar op de een of andere manier maakt het niet uit. Geometric Wars voelde erg goed en Blast Factor dus ook.
Er is echter een leuke twist. Door je joypad te kantelen, kun je een kleine golf op het scherm toveren. Deze spoelt al het vijandige spul een kant uit en draait tegenstanders met een schild op hun koppie op de kwetsbare rug. Het is snel, verslavend en vet.

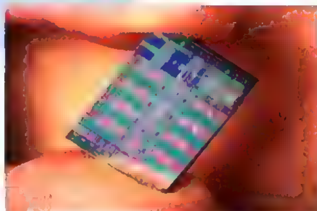


★★★★

PS3?

DE KRACHTPATSER DIE CELL HEET

Het hart van de PlayStation 3 (CPU) is de Cell processor. Sony heeft hier, samen met Toshiba en IBM, een potentieel meesterwerkje afgeleverd.
De Cell bestaat uit acht cores, waarvan er in de PS3 zeven zijn geactiveerd. Eén van deze zeven is gereserveerd voor het Operating System, waardoor de ontwikkelaars het uiteindelijk met zes stuks moeten doen. Nog steeds een overkill uiteraard.
Opvallend is dat de CPU is gemaakt voor extreme performance, en daardoor moet inleveren aan gebruikersvriendelijkheid. Dus net zoals de PS2, is ook de PS3 niet de makkelijkste console om voor te programmeren. Maar als de developers eenmaal uit de voeten kunnen met dit bakbeest dan zullen de resultaten er niet om liegen.



Ter vergelijking, de Xbox 360 gebruikt drie PowerPC CPU's. Dit is bestaande architectuur en voor ontwikkelaars bekend terrein. En vergis je niet, dat zijn ook krachtpatsertjes maar toch minder sterk dan de Cell.
Duidelijk is dus dat Microsoft meer aan de software denkt (wat gezien hun verleden ook logisch is), terwijl Sony een echte hardwarefabrikant is en heeft gedaan waar zij het beste in zijn; namelijk een vet geavanceerde console bouwen met een hoog gadget gehalte.

DEVELOPERS AAN ZET

Het is nu aan de developers om het maximale uit beide machines te halen. En als je dan ziet dat de games van de PS3 en de Xbox 360, ondanks het feit dat laatstgenoemde een flinke voorsprong in tijd heeft, grafisch en qua gameplay vrijwel gelijkwaardig zijn en de developers roepen dat de PS3 pas 25% van haar kracht aanwendt, dan weet je dat we aan het begin van iets moois staan.
De aanwezigheid van de Cell is echter geen garantie dat dit fraais ooit te zien zal zijn. Het is slechts een tool om dat fraais te maken. De developers zijn nu aan zet!!!



BLU-RAY, WAT KAN IK ER MEE?

Blu-ray is een gewaagde keuze geweest van Sony, en tevens een belangrijke oorzaak voor de problemen met de lancering van het systeem. De technologie is (nog) erg duur en het produceren heeft voor veel vertraging gezorgd. Maar als ontwikkelaars de hardware leren gebruiken, zullen we op zeker blij worden van de ruimte die de Blu-ray disks bieden.

De PS3 standaard is twee lagen, wat ons een opslagcapaciteit van 50GB oplevert. Momenteel wordt die ruimte nog bij lange na niet gebruikt. De meeste launchgames hadden vermoedelijk wel op een DVD gekund.
Het bewijs zie je bij multiplatform titels als Devil May Cry 4 en Sega Rally, die gewoon op de Xbox 360 verschijnen zonder ontbrekende content. Blu-ray is gemaakt 'voor de groei', en over één of twee jaar zullen de PS3-games niet meer op een DVD passen, zo nemen we aan.

MEER DAN OPSLAG

Vraag is nu wat Blu-ray ons zal opleveren. Die vraag kunnen we nog niet precies beantwoorden maar dat het meer wordt dan alleen "grotere en meer interactieve omgevingen en meer polygonen", dat is wel zeker.
Zo levert de ondersteuning van JAVA door Blu-ray unieke mogelijkheden op wat betreft het ontwerpen van interactieve menu's.
Ter vergelijking; de gewone DVD gebruikt pre-rendered MPEG filmpjes, JAVA zorgt er daarentegen niet alleen voor dat menu's naadloos geïntegreerd kunnen worden in de content, het levert ook de mogelijkheid op om naderhand extra content te downloaden en op de disk op te slaan.
Kortom, Blu-ray heeft meer te bieden dan alleen een grotere opslagcapaciteit. Al zal het wel nog even duren voordat de gamer daar iets van gaat merken.



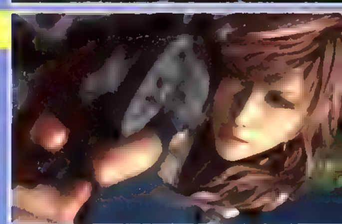
METAL GEAR SOLID 4



Snake is wat ouder, er is een nieuwe manier van camoufleren en er zijn loeiende mechs.

VERWACHT: ERGENS IN 2008

FINAL FANTASY XIII



Een dame in de hoofdrol met een schietijzer als wapen. Wordt de lijn van FFXII doorgetrokken?

VERWACHT: 2008 / 2009

KILLZONE 2



Kunnen de mannen van Guerrilla de vertoonde filmpjes van drie(!) jaar geleden waarmaken?

VERWACHT: EIND 2007?

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



Een wargame met heel veel vrijheid, een soort GTA in oorlogstijd.

VERWACHT: EIND 2007

LAIR



Een vliegende draak, die bestuurd wordt door de joypad te bewegen. Grafisch is't een pareltje.

VERWACHT: 2007

TEKKEN 6



Het zesde deel alweer van deze succesvolle beat'em up! Verwacht geen wereldschokkende vernieuwingen.

VERWACHT: 2008

DRAKE'S FORTUNE



De makers van Jak and Daxter introduceren een soort van mannelijke Lara Croft, afgaand op de eerste beelden.

VERWACHT: 2008

GRAN TURISMO 5



De echte nieuwe GT verschijnt pas in 2008. De vraag is of we er nog warm van worden?

VERWACHT: LENTE 2008

RESISTANCE FA

Met veel bombarie kondigde Sony Resistance Fall of Man aan. Jeroen dook het testhok in om te zien of de game alle grote woorden waarmaakt.

Mortieren slaan enkele meters voor mij in en doden verschillende van mijn kompanen. Ze vliegen als speelgoedpoppen door de lucht. Terwijl ik ze nakijk zie ik een vliegtuig als een vuurbal achter een huizenblok neerstorten.
In de huid van Nathan Hale beweeg ik me door een afgebakend gebied, in dit geval de kapotgeschoten Engelse stad York. Het voelt als een ritje door het spookhuis waarbij, op vooraf vastgestelde punten, rammelende skeletten uit kasten tevoorschijn springen. Tegenstanders houden zich schuil tot ik een bepaald punt hebt bereikt, om dan knallend uit de kast tevoorschijn te springen. Het is voorspelbaar, ik heb dit al vaker gezien...
Zo begon mijn spelsessie met Resistance Fall of Man en de vertwijfeling sloeg toe. "Is dit nu die game waar Sony zo vol van is?" Vroeg ik mij hardop af.

HEFTIG

De actie is intens, zeker op de momenten dat ik spurtend een schuilplaatsje moet zoeken om de kogelregens van de Chimera (mensen die zijn veranderd in gruwelijke gedrochten ten gevolge van mislukte Russische experimenten) te ontlopen. Achter muren van kapotgeschoten huisjes vind ik doorgaans genoeg dekking. De strijd is hevig en het is knokken om elke vierkante meter om van linie naar linie te schuiven.
Niet altijd houdt de actie mij op het puntje van de stoel. Vaker lig ik onderuitgezakt op de bank. Dan loods ik Nathan door ondergrondse gangenstelsels of slecht verlichte bunkers. Achter ieder muurtje schuilt weliswaar gevaar maar dat laat zijn gezicht pas zien als ik de juiste 'schakelaars' omzet. Het heeft weinig weg van de grootse veldslagen die bovengronds plaatsvinden in steden als Manchester, York of Londen.

LEEG

Door die wisseling van omgeving, kreeg ik zelden het besef dat ik in een coherente wereld aan het vechten was. Dan was ik in een bunker bezig de Chimera uit te schakelen en zat ik na een laadscherm ineens achter het stuur van een jeep en reed ik door een berglandschap. Terwijl ik de Chimera onder m'n wielen verpulverde, bekroop me het gevoel dat het afmaken van die creeps eigenlijk het enige is dat van mij verwacht wordt. Is de omgeving schoongeveegd dan mag ik verder. Op naar het volgende gebied.
Het voelde niet goed, er bleef een leeg gevoel over. Het enige echte lichtpuntje waren de wapens die ik in mijn grijpgrage klauwen kreeg.

"HET VOELT ALS EEN UITGEKLEDE RATCHET AND CLANK GAME"

WAPENGEKLETTER

Ontwikkelaar van Resistance is Insomniac, de makers van de vrolijk getinte schiet/platform serie Ratchet and Clank. IJzersterk punt van die games waren de wapens die steeds absurder werden, denk aan lavageweren die uitgroeiden tot ware vulkaanguns.
Het is dan ook geen toeval dat juist de schietijzers het beste onderdeel van Resistance vormen. Alle wapens in Resistance hebben twee functies. De Bullseye bijvoorbeeld heeft de mogelijkheid om een lichtkogel op een Chimera te plakken, waarna de kogels van je geweer er (hoe je ook schiet) zonder pardon naartoe vliegen. Ideaal dus om vanachter een muurtje af te vuren. Of je vertraagt de tijd met het scherpschuttergeweer de Fareye, waardoor je gemakkelijker headshots kunt maken. De Auger kan door muren schieten en als tweede functie kan hij een handig schild afvuren.
Toch voelen de wapens minder speciaal omdat ze niet, zoals in Ratchet







Opvallend in de outfit van de Chimera zijn de bovenbeenbeschermers die ze moeten beschermen voor de gevreesde dijenkletsers.



Het was een keurige jongen, tot hij die laatste Rocky film zag...



Óf die artdirector was zelf rete-scheel óf hij bedacht dit na een kratje jenever.



WACHTEN OP RATCHET AND CLANK

Resistance Fall of Man heeft er wel voor gezorgd dat ik nu niet meer kan wachten tot de heren van Insomniac terugkeren naar hun roots. De vieze smaak die Resistance bij mij heeft achtergelaten moet echt snel weggespoeld worden door een nieuwe Ratchet and Clank... voor de PS3 welteverstaan.
Ik droom al van de avonturen van de twee kereltjes met wapens vele malen absurder dan die in Resistance, met verrassende wendingen en nieuwe spelelementen, allemaal zaken die in Resistance ontbraken.

LL OF MAN

JEROEN RAAKT NIET GEÏNFECTEERD

and Clank, op te waarderen zijn tot nog krachtigere guns. Pas wanneer je Resistance helemaal hebt uitgespeeld en er voor de tweede keer aan begint, krijg je de mogelijkheid om nieuwe wapens te bemachtigen. Het is echter de vraag wie daar zin in heeft. Ik speelde in ieder geval de game de tweede keer met veel minder plezier. Ik wist immers wat er ging gebeuren en voor het verhaal hoef je het sowieso niet te doen.
Eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat door die nieuwe wapens, Resitance er bij de tweede speelsessie wel op vooruit gaat, maar dit lijkt me alleen iets voor de fanboys van deze game.
De wapens moeten het doen voor Resistance want verder weet de game niet te sprankelen. Het voelt als een uitgeklede Ratchet and Clank game en is in feite niets meer dan een degelijke first-person shooter die thuishoort in het rijtje van uitgerangeerde WO II games als Call of Duty en Medal of Honor. Alleen moet ik daarbij wel aantekenen dat Resistance online veel beter tot z'n recht komt.



TIP VAN:
- JAN
- JEROEN
- STEVEN
- MAARTEN
- JURJEN
- JJ
- NIELS

HALEN ALS
- Je Call of Duty te gek vindt.
- Je Ratchet and Clank te kinderachtig vindt.
- Je nog geld over hebt na een PS3, MotorStorm, HDMI-kabel en een extra controller.

CONCLUSIE

Het lukt Resistance helaas niet om meer te worden dan de zoveelste generieke oorlogsgame.


JEROEN

SCORE 78

Binnen twee dagen rollen de credits voorbij, waarna je verder kunt spelen voor meer wapens.

RESISTANCE FALL OF MAN
PLAYSTATION 3
INSOMNIAC / SONY / 1- 2 (OFFLINE SPLITSCREEN CO-OP) / 4 OFFLINE SPLITSCREEN / 40 ONLINE
OUT NOW

12+



INFECTIEGEVAAR



Al snel in het avontuur wordt hoofdpersoon Nathan Hale geïnfecteerd met het Chimera virus. Dit zorgt ervoor dat Nathan's gezondheid uit zichzelf herstelt en hij de healtpakketjes van de Chimera kan gebruiken om aan te sterken.
Het had een interessant gegeven kunnen zijn: Nathan die geleidelijk muteert in een Chimera en zich steeds meer vaardigheden van de tegenstander eigen maakt.
Ik kan je echter verklappen dat dit niet het geval is: Nathan is en blijft mens. Hij verandert niet en zal niet groeien in kracht. Het enige dat hem anders maakt dan alle andere soldaten in het veld, is dat hij geen helm draagt en speciale geweren hanteert.

MOTORS

HALEN ALS

- Je 820 euro kunt ophoesten.
- Je van racen in de modder houdt.
- Je een HD TV hebt.

Het uur van de waarheid voor Sony's PlayStation 3 breekt aan. Dat betekent dat we met een vergrootglas boven de releasegames gaan hangen om te kijken wat er van de hype over is gebleven.

Sony probeert het publiek ervan te overtuigen dat de graphics van de PlayStation 3 beter zijn dan alles wat we ooit eerder hebben gezien maar de werkelijkheid staat in schril contrast met deze bewering. De waarheid is dat we het next-gen graphics 'wow' moment al gehad hebben bij de lancering van de Xbox 360. De graphics van de PlayStation 3 zijn nagenoeg gelijk aan alles wat we op de 360 hebben gezien en dat maakt het prijsverschil tussen beide consoles wel heel extreem (de Blu-ray speler, waar niemand op zit te wachten, daargelaten).
Sony betaalt nu de prijs voor een lancering die een jaar te laat is maar vreemd genoeg is de Japanse uitgever zelf nog niet helemaal doordrongen van haar eigen problemen.

TRILLEND VAN SPANNING

MotorStorm is een van de weinige launchgames die de hoge verwachtingen voor de PlayStation 3 een beetje waarmaakt. De game weet precies de juiste snaar te raken en ontpopt zich tot een offroad spektakel dat zijn gelijke niet kent.

"HET ZIET ER ZO ONGELOFELIJK VET UIT DAT JE NET ZO GRAAG TOESCHOUWER WILT ZIJN TERWIJL IEMAND ANDERS DE GAME SPEELT."

Motoren, quads, buggy's, auto's en vrachtwagens banen zich allemaal een weg door de stoffige dan wel blubberige circuits van Monument Valley, een prachtige backdrop voor spectaculaire races waarbij spiksplinternieuwe auto's een paar

Je zou toch denken dat de coureurs in een realistische racegame in de gordels zitten?

Spelregels zijn er niet in deze race. Alleen mag je niet spugen naar je tegenstanders, zelfs niet als je op een kwat rijdt.

Het ziet er allemaal heel heftig uit maar als puntje bij paaltje komt, blijkt het vaak niet meer dan een motorstorm in een glas water.

TIP VAN:

JAN

BORIS

STEVEN

MAARTEN

BORIS VINDT HET MODDERVET

TORM



minuten later als wrakken zonder deuren over de finish scheuren. Een turbo boost van 200 kilometer per uur tussen de rotsen door, gevolgd door een jump over een ravijn van 300 meter diep en je zit trillend van de spanning op het puntje van je stoel.
De actie is keihard en het ziet er zo ongelofelijk vet uit dat je net zo graag toeschouwer wilt zijn terwijl iemand anders de game speelt.

ROCK, PAPER, SCISSORS

De turbo speelt een belangrijke rol in MotorStorm. Het geeft je de mogelijkheid om echt het uiterste uit je voertuig te persen maar pas wel op: zodra de meter in het rood schiet en je blijft de turbo gebruiken, eindigt je sprint in een enorme vuurzee veroorzaakt door je eigen ontplofte motor. Dat wil je dus niet. Het past goed bij MotorStorm want in deze game ben je de hele tijd het evenwicht aan het zoeken tussen krankzinnig hard rijden en de juiste keuzes. Vergeet niet dat je in de kleinere snelle voertuigen veel kwetsbaarder bent voor de lompere grotere bakken. Het is een voortdurend spelletje steen, papier, schaar waarbij het ook nog eens belangrijk is welk onderdeel van het circuit je pakt. De grote vrachtwagens hebben weinig moeite met de modder in de vallei, maar met de snelle wendbare quads kun je beter uit de voeten op de rotsen.

HET KOMT GOED

Voertuigen lopen schade op en als je één steen te veel raakt ontploft de hele boel in duizend kleine stukjes. Dat ziet er niet alleen spectaculair uit, het dwingt je ook om de Burnout tactiek te laten voor wat het is en na te denken over het terrein waarop je rijdt.
MotorStorm doet dat heel goed en ook al is de game verder een vrij simpele racer, het gaat uiteindelijk om de dingen die een spel goed doet en het gevoel voor detail dat de makers hebben aangebracht.
MotorStorm is een voorbeeld voor de andere developers die bezig zijn games te maken voor de PlayStation 3. MotorStorm is niet alleen een gruwelijk mooie game, het is ook nog eens kinderlijk eenvoudig en tegelijkertijd extreem verslavend en geinig.
Dit is de weg die men op moet gaan met deze nieuwe console en dan weet ik zeker dat het met de PlayStation 3 helemaal goed komt.

MOTORSTORM



REKENSTORM

We gaan even een simpele rekensom doen.
Hoeveel Euries heb je nodig om MotorStorm te kunnen spelen? We beginnen met een Sony PlayStation 3: 599 Euro. Een HDMI kabel om de game in mooi HD te zien op je HD TV: 29 Euro. Een extra controller: 49,95 Euro. De game: 69,95 Euro.
Weliswaar heb je de extra controller niet nodig in singleplayer maar natuurlijk haal je ook nog Virtua Fighter 5 à 69,95 Euro in huis en dan wil je graag even tegen je buurmeisje spelen, toch?
Dus een PlayStation 3 met twee games komt al snel op 820,- Euro. En als je nog geen HD TV hebt dan moet je er ook nog even een dikke duizend euro bij optellen, maar dat doen we nu even niet.
Achthonderdentwintig euro dus. Omgerekend in guldens is dat ruim achttienhonderd gulden. Even ter vergelijking: ik heb ooit voor een van de eerste PS2's met twee games twaalfhonderd gulden betaald en dat vond ik toen al waanzinnig veel.
Voor achthonderdentwintig euro kun je twee weken op vakantie naar een warm land, 482 biertjes drinken, 19 jaar lid worden van de PU, of onze Ed twee dagen als eindredacteur inhuren.
Natuurlijk wil je liever een PlayStation 3 dan al die shit bij elkaar maar toch. Het is soms goed om de dingen in perspectief te zien.

ED
JEROEN
NIELS
JJ
JURJEN

SHITCREEK

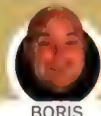


De Amerikaanse en de Japanse versie van de game kunnen niet online gespeeld worden. Het is duidelijk dat Sony haar online netwerk nog niet op orde had ten tijde van de Amerikaanse PS3 lancering maar dat is nu anders. De Europese versie van MotorStorm kent wel een online multiplayer mode en dat brengt ons gelijk bij een van de punten die het leven van een gamejournalist moeilijk maken: we hebben de game nog niet online kunnen spelen omdat de PlayStation 3 ten tijde van deze review nog niet uit was.
Onze Amerikaanse versie kan dus niet online gespeeld worden en dat laat ons in het midden van het spreekwoordelijke shitcreek zonder roeispanen. Of met andere woorden: we kunnen alleen maar napraten wat Sony ons vertelt in de persberichten.
Een van de dingen die we lezen is dat de MotorStorm engine een unieke multiplayer feature heeft waarbij de tracks waarop je racet iedere keer random gegenereerd worden uit allemaal puzzelstukjes. Je racet dus in multiplayer nooit twee keer op dezelfde track. Dat betekent dat spelers ook niet goed kunnen worden in een bepaald circuit maar juist goed moeten worden in de beheersing van de voertuigen.
Het is een interessant concept dat ongetwijfeld boeiende momenten gaat opleveren op de grote toernooien.

OEPS, IK DACHT OOK DAT HET DAKAR-PARIJS WAS

CONCLUSIE

MotorStorm is de perfecte mix tussen FlatOut en WipeOut en is zonder twijfel de beste PS3 launchgame van Sony zelf.



BORIS

SCORE 82

Zoals elke goeie racegame, kun je hier heel lang mee vooruit.

MOTORSTORM
PLAYSTATION 3
EVOLUTION STUDIO'S / SCEE / COLUMBIA TRISTAR
1 - 2 SPELERS / MULTIPLAYER: VIA SONY ONLINE
OUT NOW

3+



VIRTUA FIGHTER

De ideale situatie bij een launch is dat alle bestaande genres aanwezig zijn, dat alle honken bezet zijn. Zo had Steven op de PS3 op het honk van fightinggames eigenlijk Sony's vaste paradepaardje Tekken verwacht, maar met evenveel plezier doet ie het voorlopig met Virtua Fighter.

TIP VAN:
- BORIS
- STEVEN
- NIELS

Op de meest recente Tokyo Game Show was Virtua Fighter 5 een van mijn favoriete games, en na vele uren spelen op de PS3 moet ik tot mijn opluchting constateren dat de game mijn verwachtingen helemaal waar heeft gemaakt.
Wat meteen opvalt als je VF5 opstart, is de stijlvolle presentatie, maar ook de ingame graphics mogen er zijn. Neem maar eens de tijd om bij een replay van een gevecht een van de deelnemers schaamteloos aan te staren. Het detail is verbluffend en de schitterende textures tonen elke oneffenheid en groef in het gelaat, indien aanwezig natuurlijk (de jonge dames zien er meestal wat strakker uit).

STIJLKEUZE

Maar het grafische detail van de gezichten brengt meer dan alleen de rimpels van de oudere vechters aan het licht, het vestigt ook de aandacht op enkele grafische inconsistenties (die verder overigens niet echt storend zijn).
Richt je bijvoorbeeld tijdens dezelfde replay je aandacht op de handen, na net het gezicht te hebben aanschouwd, dan springt de matige anti-aliasing (oftewel, kartelrandjes) in het oog. Deze tegenstrijdigheid is in meerdere aspecten van de beelden te vinden. Zo zijn sommige omgevingen beeldschoon en haarscherp, terwijl aan andere levels minder aandacht lijkt besteed.
Er worden trouwens flink wat shaders gebruikt, waardoor het geheel er allesbehalve natuurlijk uitziet. Dit is puur een stijlkeuze (die ik wel kan waarderen) maar aanhangers van sobere speelwerelden zullen over hun nek gaan van de glimmende outfits en de soms overbelichte omgevingen. Alles bij elkaar genomen denk ik evengoed dat VF5 visueel de sterkste lanceertitel is en het beste laat zien waar de PS3 op dit moment toe in staat is.



"VF5 IS VISUEEL DE STERKSTE LANCEERTITEL, EN LAAT HET BESTE ZIEN WAAR DE PS3 TOE IN STAAT IS."

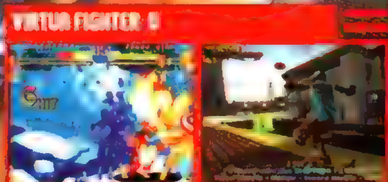
TRADITIONEEL

Ondanks de high-tech beelden is het wel belangrijk om te benadrukken dat de opzet van de levels traditioneel is. De arena is altijd een afgebakende vierkante ruimte, ongeacht de grootsheid van de achtergronden. Dit is allerminst een beperking want de gameplay van VF vertoont, in tegenstelling tot een serie als DoA, vooral overeenkomsten met old school vechtspellen. Hiermee bedoel ik niet dat we te maken hebben met een simpel vechtspel, het tegenovergestelde is eerder waar. Iedereen die 2D vechtspellen als Street Fighter II, King of Fighters en Guilty Gear speelt, weet immers dat deze traditionele gameplay een technische aangelegenheid is. Reactievermogen en het feilloos uitvoeren van combo's is waar het om draait. Een aanval regelmatig counteren of gebruik maken van het level om iemand te verslaan, behoren niet tot de mogelijkheden, al kun je uiteraard wel een aantal counters uitvoeren en iemand in een hoek vastzetten.

COMBO'S

Het knappe aan de combo's van VF5 is dat deze niet zo maar uit je





5



STEVEN GENIET EN BAALT





(Door: ewie)
Tja, in China lezen ze achterstevoren.



mouw kunnen worden geschud. Als je een beetje simpel gaat buttonbashen komt er af en toe wel een spectaculaire reeks tevoorschijn, maar over het algemeen kom je hier niet ver mee.
Je hebt in feite twee vormen van buttonbash games. De eerste beloont het knoppengeram af en toe (in het ergste geval regelmatig) met een stoere combo. Dat is geen ernstig misdrijf, in feite is ieder vechtspel hier schuldig aan. Vergeleken met games als Soul Calibur, Tekken en DoA is VF5 echter een spel dat het minste spektakel oplevert als de knoppen willekeurig worden ingedrukt.
Dit effect wordt versterkt omdat VF5 zich schaart onder de tweede vorm van buttonbashing games. Deze vorm beloont, net als bijna ieder vechtspel, een willekeurige knoppencombinatie af en toe met wat stoere moves, maar als je er dan een keertje met puur geluk een combo uitknalt, is er een grote kans dat deze weinig oplevert. Als je niet bewust een bepaalde aanval inzet op het juiste moment is er een grote kans dat je stoten en trappen niet goed zullen aankomen.
Het is met VF5 dus niet alleen lastiger om zomaar een combo uit te voeren dan in andere vechtspellen, tegenstanders zijn ook zelden onder de indruk als dit lukt.

GEEN ONLINE

Kortom; de gameplay is vet, de zeventien vechters zijn bijna allen erg goed uitgewerkt en de graphics zijn om van te smullen. Ook de presentatie is strak en je kunt zelfs kleine elementen van de personages customizen.
Er is echter één groot probleem. In het rijtje van verplichte spelmodes ontbreekt één tegenwoordig essentieel onderdeel: een online mode! De officiële verklaring is dat de combo's zo nauw luisteren dat zelfs met een retesnelle verbinding er matches verloren gaan door lag. Toegegeven, de precisie die vereist is om VF5 te spelen is indrukwekkend. Toch heb ik vele malen langer genoten van DOA 4 dan van alle Tekken, Soul Calibur en Virtua Fighter delen bij elkaar, omdat ik na het masteren van een paar personages mijn heil online kon zoeken. Een dergelijke mode verlengt de levensduur van een spel aanzienlijk en is zeker bij een modern vechtspel noodzakelijk.
In het geval van VF5 is het helemaal zonde want het is een ijzersterk vechtspel dat zich bij uitstek leent voor online rivaliteit en toernooien.

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



OVERLOPER?

De afwezigheid van een online mode is volgens Sega te wijten aan het feit dat de gameplay te nauw luistert om over een netwerk te spelen, en Sony is er niet genoeg op gebrand om een dergelijke feature van een ontwikkelaar te eisen.
Microsoft daarentegen heeft de aanwezigheid van online features meestal wel als verplichting. De nieuwste Virtua Tennis, ter illustratie, verschijnt op zowel de PS3 als de 360 maar alleen in het laatste geval is een online mode aanwezig.
Mocht er een 360-versie van VF5 verschijnen (wat niet onwaarschijnlijk is) dan zou het extra pijnlijk zijn als deze wel voorzien wordt van een online mode.

OFFLINE AAN HET QUESTEN

De afwezige online mode wordt in beperkte mate gecompenseerd (ik probeer positief te blijven) door de Quest optie. Deze stelt je in staat om meerdere virtuele arcadehallen te bezoeken en het daar tegen de eveneens virtuele lokale toppers op te nemen.
De kwaliteit van de spelers varieert per arcade, en gezien de grote hoeveelheid data van topspelers die Sega door de jaren heen heeft verzameld, is hier genoeg uitdaging te vinden.

CONCLUSIE

Het gemis van een online mode is de game aan te rekenen maar verder kan VF5 beschouwd worden als wellicht het beste deel uit de reeks. Dat wordt dus maar weer vaste game avonden met vrienden organiseren!


STEVEN

SCORE 87

Het feit dat er niet online geknokt kan worden, beperkt de houdbaarheid ernstig. Dus tenzij je regelmatig fanatieke gamers over de vloer hebt, gaat VF5 niet langer mee dan voorgaande delen.

VIRTUA FIGHTER 5
PLAYSTATION 3
SEGA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12+



FULL AUTO 2

BORIS SPEELT GLADIATOR MET AUTO'S

In de categorie slechte launchgames wist de Full Auto serie al eerder hoge ogen te gooien. Ook de goed nieuwe PlayStation 3 versie mag [illegible] dat opzicht wezen.

Ten tijde van de lancering van de Xbox 360 heb ik de eerste Full Auto gereviewed en ik weet nog dat ik toen heb verteld over die ene keer dat ik Skate hielp verhuizen en mijn auto helemaal vol zat met zijn spullen. In het Engels is vol full en een auto is car maar dat was juist de grap.
Hilarisch natuurlijk. Duizenden uitzinnige mailtjes van lezers die meer van dat soort geweldige grappen wilde lezen in de PU. Ik ging er echter niet vanuit dat er ooit een vervolg zou komen op een game die zo ongelofelijk middelmatig was en heb me er dus niet op voorbereid, anders had je nu weer zo'n fantastische grap zitten lezen in plaats van dit hersenloze geouwehoer.


Die dachten effe ongestoord door te kunnen. Nou, dan gooi ik toch mooi wat beiroet in het eten.

VOLLEDIG AUTOMATISCH

Laten we de crap maar eens cutten en het gaan hebben over dit nieuwste deel in deze halfbakken autocombat serie.
Full Auto staat voor volledig automatisch. Dit zal vermoedelijk slaan op de machinegeweren in dit spel maar het kan net zo goed verwijzen naar de geestelijke automatische piloot die aangaat op het moment dat je deze game speelt.
Je moet een boel doen maar je hoeft er geen seconde bij na te denken. De game kent aardige momenten waarop je keihard door smalle straten scheurt om de vijandelijke wagens af te schudden. De dagen van Twisted Metal lijken dan heel even terug te zijn maar dat gevoel duurt nooit lang. Full Auto 2 mist namelijk een heleboel diepgang.

LAUNCHGAMES...ZUCHT

In tegenstelling tot het eerste deel hoeft er in Full Auto 2 niet veel geraced meer te worden. Tenminste, niet zoals je dat gewend was. De actie vindt nu plaats in een soort arena's waar een heleboel vijanden het allemaal op jou voorzien hebben. Een soort gladiatorengevechten met auto's dus.
Om de boel wat interessanter te maken, liggen er overal upgrades verspreid, waarmee je vaak een tijdelijke strategische voorsprong kunt nemen. Full repair zorgt er bijvoorbeeld voor dat je auto weer helemaal vernieuwd wordt en als je unlimited fire vindt, ben je natuurlijk helemaal een soort gemotoriseerde Rambo.
Allemaal leuk en aardig maar het is overduidelijk dat Sega deze game juist nu uitbrengt omdat men beseft dat in het land der launchgames éénoog koning is.


Dat krijg je ervan als je doorrijdt met een sterretje in je ruit.



"IN HET LAND DER LAUNCHGAMES IS ÉÉNOOG KONING."





HALEN ALS

- De eerste Full Auto ook zo'n waanzinnige indruk op je heeft gemaakt.
- Je wel iets hebt met middelmatige games.
- Je niet het geduld hebt om te wachten totdat er een paar goede spellen uitkomen voor de PS3.

HUUBHUUB BARBATRUC

Full Auto 2 is een middelmatige game, maar er is een game die nog heel veel slechter is, en dat is natuurlijk 187 Ride or Die, de nepste game uit de gamegeschiedenis.
Het is leuk om dit spel nog een keer op te starten, te 'genieten' van het wansmakelijk misplaatste ghetto stijltje en daarna een potje Full Auto 2 te spelen. Dan zul je de game opeens waarderen, dan wordt Full Auto 2 zelfs leuk om te spelen.
Het is een fantastische truc die overigens werkt voor de meeste middelmatige games. Gewoon even 187 halen en al je middelmatige crap was nog nooit zo leuk.



CONCLUSIE

Om het gebrek aan diepgang te compenseren hebben de makers de game extra moeilijk gemaakt. Het blijft echter een oppervlakkig schiet en scheur gebeuren.

BORIS

SCORE 65

De game is niet makkelijk en gaat op die manier een stuk langer mee, maar de vraag is of je dat wilt.

FULL AUTO 2
PLAYSTATION 3
PSEUDO INTERACTIVE / SEGA
1 – 2 SPELERS / 8 ONLINE
OUT NOW

12+



VIRTUA TENNIS 3

J.J. SERVEERT EEN TOPPER

De launch van de PlayStation 3 bracht J.J. in contact met een oude bekende: Virtua Tennis. Werd het een prettiger weerzien dan onlangs met die ex die haar baard had laten staan?

Ik zie Virtua Tennis als de grondlegger van het virtueel tennissen. Ik heb vroeger heel wat knaken in de VT-arcadekasten van Sega gemieterd. Helaas heb ik dat genot, hoe goed de games ook waren, nooit teruggevonden in de consoleversies. De druk knaken snel kwijt te raken als de CPU de bal om je oren sloeg en de set won, maakte het allemaal toch wat spannender. Maar goed, genoeg gemijmerd. Die arcadekasten zijn er niet meer dus hou ik het bij het testen van de nieuwste telg: Virtua Tennis 3.


Iedereen keek ademloos toe hoe hij ging serveren zonder bal.

GRIEZELIG

VT3 kan in 1080p afgespeeld worden en dat is leuk. De game ziet er al heel fraai uit in 720p (alhoewel de kleurstelling wat flets en fel is) en de gelijkenis van sommige spelers inclusief hun typische slagenarsenaal is griezelig te noemen. In 1080p zie je vooral meer detail. In het kreuken van de broekjes, het wapperen van de haren, het opspatten van het gravel, etc. Je zult de game er niet speciaal voor kopen, maar als je dan toch een Full HD-scherm in huis haalt (da's een hoop krantenwijkjes), dan wil je ook wat.

LEVENSDUUR

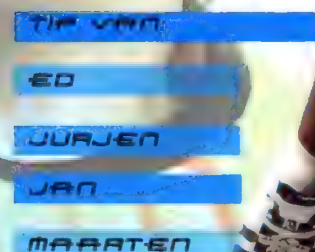
VT3 brengt je tennis op drie manieren.
A) Gewoon realistisch toernooien afwerken met en tegen bestaande spelers als Federer, Roddick, Sjarapova en Mauresmo.
B) Een RPG-achtige Career mode waarin je zelf een speler opbouwt door te trainen met behulp van minigames en verder komt door toernooien te winnen.
C) Door lollige minigames zoals bowlen, in de roos schieten en servicemachines omver knallen, af te werken.
De drie mogelijkheden zorgen in principe voor een behoorlijke levensduur, alhoewel ik het idee heb dat je VT3 alleen lang zal spelen als je (offline) multiplayed, want dan komt de game verreweg het best tot zijn recht. Niet alleen omdat sportgames het tofst zijn als je ze tegen levende wezens speelt maar ook omdat in multiplayer de toch wel erg pittige A.I. wegvalt. Zeker in de hard mode slaan CPU's alles in, missen ze nooit een eerste service en lijken ze steeds precies te weten waar jouw bal zal komen.

"IN MULTIPLAYER IS HET ME TOCH EEN PARTIJ FUN...".

SNOEKDUIKEN

Tergend is ook het feit dat jouw tennisser wel erg vaak naar de grond duikt. Reageert ie net ietsje te laat, hup, met zijn snufferd op de baan. Terwijl je in sommige situaties toch echt de bal had kunnen halen. Maar ja, zo'n duik is cool in een game. Inderdaad, heel cool, maar niet drie keer per rally, en al helemaal niet tegen een CPU die alles loeihard als een robot langs je heen mept. Maar goed, die ellende is met veel oefenen te verhelpen en valt in de multiplay (nogmaal, alleen offline) natuurlijk helemaal weg. En dan is het me toch een partij fun...


Pa Williams overweegt een rechtzaak tegen Sega, vanwege het belachelijk maken van zijn dochter.



SHITAXIS

Excusez le mot, maar wat heeft Sega bezield om de Sixaxis in te zetten in Virtua Tennis? Het werkt voor geen meter. Ik eet nog liever een Blu-ray schijfje op. Niet doen dus!



HALEN ALS
- Je de mooiste tennisgame wilt spelen.
- Je precies weet wanneer Roland Garros en Wimbledon plaatsvinden.
- Je over een flinke dosis doorzettingsvermogen beschikt.

CONCLUSIE

De A.I. is soms wel erg sterk en dat duiken is behoorlijk nep, maar toch is Virtua Tennis 3 een dijk van tennisgame. Welkom terug, ouwe!


J.J.

SCORE 79

Vooral in multiplayer levert dit uren en nog eens uren fun op.

VIRTUA TENNIS 3
PLAYSTATION 3
SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+



FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

J.J. KRIJGT KOUDE RILLINGEN

Hoe kun je als groot Formule 1-fan objectief naar de enige Formule 1-game op de markt kijken? J.J. is immers al blij dat er überhaupt een game is waarin hij Christijan Albers kan spelen.

Hoe is het toch mogelijk: de meest populaire autosport (na bumperkleven op de snelweg) kent maar één enkele game, terwijl we overladen worden met pimp-my-patserbak-games. Ik stopte Formula One Championship Edition dan ook met krakende knieën in de PS3. Als de enige F1-game die er nog is, nou [illegible] speelt, wat dan…


De Red Bull bolides staan bekend om hun vliegende start.

Formula One Championship Edition maakt een valse start doordat de game, nota bene op het moment dat het nieuwe seizoen van de F1 is begonnen, komt met het rooster van 2006. Oftewel Schumi is nog aan boord en de oranje Spyker is in geen velden of wegen te bekennen. Tuurlijk, dit alles heeft nauwelijks invloed op de gameplay maar voor een racegame die het van het realisme moet hebben, voelt dit toch wat nep aan.
Wie weet dat de 'valse start' middels een download verholpen kan worden.



"SONY HEEFT DUIDELIJK Z'N BEST GEDAAN OM HET RACEGEVOEL REALISTISCH IN BEELD TE BRENGEN."

TIP VAN:
ED
JJ

GELIKT

Het eerste waar je bij launchgames naar kijkt, zijn de graphics. En ik moet zeggen dat ik FOCE in die categorie bij de beste titels kan rangschikken. De wagens zien er gelikt uit, de tracks zijn levendig zonder dat het pop-up oplevert en het gevoel van snelheid is, zeker vanuit de cockpit, fantastisch. Sony heeft duidelijk zijn best gedaan om het racegevoel realistisch in beeld te brengen. Zo zal het cockpit-camerapunt bij het accelereren en remmen iets verschuiven. Net alsof je de G-krachten zelf op je flikker krijgt. Het kan misschien pietluttig klinken, maar dit zijn voor mij als racefreak de details die er toe doen. Net zoals het ratelen van de traction control als de banden geen grip krijgen, mij koude rillingen bezorgt of het realisme waarmee je schade aan je auto oploopt.

STRAK

Ook de gameplay zit prima in elkaar. De wagens sturen strak, alhoewel de reactie van de analoge stick wel wat heftig is (kleine bewegingen maken dus) en de nieuwe triggers minder nuance kennen dan de triggers van de Xbox 360.
Het racen verloopt realistisch met een A.I. die weliswaar een duidelijk voorgeprogrammeerde lijn kent, maar daar niet aan vastgekleefd zit. Ze wijken dus uit als jij net even eerder jouw voorkant in de bocht plant.
De modes brengen verder precies datgene wat je verwacht bij dit spel: Quick Race, Time Trial, World Championship en Career. Waarbij je jezelf bij de laatste mode zeg maar in de F1 moet vechten.
Tot slot nog even een opmerking over de pitstop. Die is tof doordat je middels snel op knoppen drukken daadwerkelijk tijd kunt winnen.


Mooie Renault hoor, zal wel snel zijn ook... maar heeft ie ook zo'n handige bekertjeshouder in het dashboard?

IRRITATIES

Toch zijn er dingen die me irriteren. Allereerst het ontbreken van de rumblefunctie. Je kunt nu wel roepen dat ik niet mag klagen over iets wat onmogelijk is, de Sixaxis ondersteunt deze functie immers niet meer, maar je mist het trillen echt. Helemaal bij het raken van de curbstones, iets wat je moet doen om de ultieme ronde te rijden. Daarnaast is de moeilijkheidsgraad behoorlijk steil. Met het schademodel aan en de rem-assistentie uit is 't damn tricky om je voorvleugel er niet af te ketsen. Dit en het ontbreken van de juiste jaargang (zie kader) trekt het spel onder de negen.
Desondanks staat deze game stijf in mijn top 3 launchtitels.


Op dit rechte eind in Monaco nemen de rijders altijd gas terug. Ze rijden namelijk pal langs de bibliotheek.

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION



HALEN ALS

- Je fan van de F1 bent.
- Je echt wilt racen.
- Je maar geen afscheid van der Michael kan nemen.

CONCLUSIE

Met Schumi rijden is nep en de rumble mis je echt, maar desondanks zal het enige F1-spel op de markt lang in mijn PS3 blijven zitten.


J.J.

SCORE **81**

Deze zal ik nog wel even spelen, en niet alleen wegens gebrek aan een alternatief.

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION
PLAYSTATION 3
SCEE / COLUMBIA TRISTAR
1 – 11 SPELERS ONLINE
OUT NOW

3+



GENJI 2: DAYS OF THE BLADE

Boris rende het testhok uit, deed een dubbele flikflak, trok zijn zwaard tijdens een indrukwekkende salto en kliefde een flinke hap uit Ed's bureau. Het is duidelijk: de dagen van het zwaard zijn aangebroken.

Het leukste aan Genji 2: Days of the Blade was het moment op de E3 waarop Phill Harrison, baas van Sony Games, de titel presenteerde aan de aanwezige pers en vertelde dat het spel zich afspeelt in een middeleeuws historisch correct


ZOALS IK GISTEREN AL IN DE BRUINE SNOR ZEI: 'KIJK UIT VOOR GASTEN MET EEN HETE PAAL'.

Japan. Terwijl hij dat zei verscheen er, tot groot vermaak van het publiek, een reusachtige krab op het scherm die de hoofdpersoon aanviel. Tot zover het historisch correcte Japan dus.

Wat we wel krijgen van Sony is een extreem voorspelbare hack & slash game die doet terugverlangen naar de hoogtijdagen van Onimusha. Maar waar Onimusha het genre steeds een stapje verder wist te brengen, doet Genji 2 helemaal niets dat ook maar een beetje vernieuwend kan worden genoemd.

SAMURAI FREAK

Hordes generieke vijanden worden in mootjes gehakt terwijl de verveling al snel toeslaat. Bossfights die altijd hetzelfde voorspelbare patroon kennen en na een halve middag kunnen zelfs de mooie graphics niet meer boeien.
Dit is geen next-gen game maar een voorspelbare neptitel die een zielige poging doet om mee te profiteren van het verwachte launch succes van de PlayStation 3. Nu is Genji 2 niet de enige titel die dat doet maar het is wel een titel van Sony zelf en die zouden toch als geen ander moeten weten dat de lancering van een nieuwe console alleen succesvol kan zijn als er ook een paar echt vette games tussen zitten.
Vreemd dus dat ze met deze poep aan komen zetten want geloof me, al ben je nog zo'n samurai freak, deze game wil je niet spelen.

SNEL

Genji 2 heeft verder ook geen online mode. Dat is vreemd want het spel kent vier personages waardoor je zonder veel moeite een prachtige co-op mode had kunnen maken. Daarnaast is het ook onbegrijpelijk aangezien Sony zelf zegt dat men online zo belangrijk vindt. Het zal allemaal wel.


Historisch correct Japan? Met reclame op de schilden? Libresse beschermt beter?

CONCLUSIE

Genji 2: Days of the Blade is een saai en voorspelbaar spel met hele mooie graphics. Alleen is dat laatste niet genoeg om te voorkomen dat deze game met de snelheid van het licht naar de budgetbak zal worden verbannen.


BORIS

SCORE 60

Tja, als zelfs de multiplayer ontbreekt, valt er echt niets te verzinnen wat de levensduur van deze voorspelbare fighter kan verlengen.

GENJI 2: DAYS OF THE BLADE
PLAYSTATION 3
GAME REPUBLIC / SCEE / COLUMBIA TRISTAR
1 SPELER
OUT NOW

16+



RIDGE RACER 7

Er hoefde niet lang gezocht te worden naar iemand om Ridge Racer 7 (RR7) te bespreken. Als er één persoon is die alles van driften weet, is het Jeroen wel.

Er zijn van die dingen die je nooit verleert; fietsen bijvoorbeeld of schaatsen. Dat geldt ook voor driften in Ridge Racer. Die skill raak je nooit kwijt, dat wordt iets van jezelf. Ik zou mezelf als de 'driftmeester'


Alsof een luipaard op 't punt staat een mank zwijntje op te vreten.

kunnen omschrijven maar dat gaat me wat te ver. Toch merk ik dat ik me de simplistische besturing van Ridge Racer helemaal eigen heb gemaakt. De rondjes in Ridge Racer 7 voelen al vanaf het allereerste begin vertrouwd. Gas loslaten, insturen en meteen het gas er weer opgooien, is genoeg om de bolide naar keuze (Age of Gnade in mijn geval) te laten driften.

Langzaam bouwt de nitro zich op (evenals in RR6 op de Xbox 360) en zet ik ze alle drie gelijktijdig in, om als een raket de eerste plaats op te eisen.
Nieuw in dit zevende deel is de slipstream, hierdoor kun je achter een concurrent gaan hangen om extra snelheid op te bouwen. Dit zorgt er mede voor dat het raceveld nooit echt ver uit elkaar gereten wordt en het dus spannend blijft.

VERTROUWD

Ander nieuwigheidje is de opzet van RR7. Weg is de honingraat-structuur zoals in RR6 waarbij je races aan elkaar rijgt om zo meer vrij te spelen; in RR7 ga je een verbintenis aan met de voor jou meest interessante autohandelaar. Je neemt deel aan een proefwedstrijd en indien je als eerste finisht, word je beloond met een wagen. Deze zet je in tijdens races (zowel in toernooien als losse wegwedstrijden) om geld bij elkaar te sprokkelen. Met de verdiende knaken koop je andere wagens of verfraai je de wagens met uiterlijke opsmuk, verbeter je z'n prestaties enzovoorts.
Dit alles bij elkaar zorgt ervoor dat dit spel net even anders aanvoelt als RR6, iets beter ook wellicht. Toch is RR7 gewoon een ouderwetse game. Het voelt vertrouwd en dat heeft z'n voordelen, maar ook als echte fan zou ik zo onderhand wel eens iets nieuws van de jongens van Namco willen zien.


Toch blijf ik 'slipstream' een onsmakelijk woord vinden...


Als je zo verrast wordt door een bocht...

TIP:
JEROEN
ED

CONCLUSIE

Ridge Racer 7 probeert niets nieuws en dat is misschien wel het enige echte minpunt aan deze game.


JEROEN

SCORE 70

Mocht je de uitgebreide single-player mode doorstaan hebben dan kun je jezelf online meten met andere fans.

RIDGE RACER 7
PLAYSTATION 3
NAMCO / SONY / COLUMBIA TRISTAR
1 - 2 OFFLINE SPLITSCREEN / 1-12 ONLINE SPELERS
OUT NOW

3+



HOE SCOORT DE PLAYSTATION 3?

Fuck! Dat is moeilijk. Hoe moeten we de PlayStation 3 en de launchgames waarderen? Is het een killerlaunch of een tegenvaller? We hebben er met zijn allen lang over gepraat, geruzied zelfs. Zelden was de verdeeldheid en de twijfel zo groot.

Opmerkelijk genoeg is het juist Sony zelf geweest dat er voor gezorgd heeft dat er onder vele redactieleden de nodige scepsis heerste. Want wees nu eerlijk, was het niet Sony dat op de E3 van 2006 riep dat 'de next-generation pas begint als zij dat zeggen!' En was het niet Sony dat op de E3 van 2005 een ongezonde hype opbouwde door filmpjes te showen die van een andere planeet leken?
Leg je vervolgens het actuele aanbod aan PS3-games ernaast, dan kunnen we niet anders dan ietwat teleurgesteld zijn. De spellen lijken immers in niets op de filmpjes van 2005 (de meeste toen getoonde games zitten er niet eens bij) en om nu te beweren dat de next-generation vanaf 23 maart pas is gestart? Heeft men bij Sony wel eens Gears of War gespeeld?

POTENTIE

Uiteindelijk lijkt het ons toch niet gepast om in die teleurstelling en ergernis te blijven hangen. Het ding is er, en niemand kan om de kracht ervan heen.
Wat de software betreft: we hebben de eerste spellen in deze special van een cijfer voorzien, en dat pakt in ieder geval voor de first-party games zeker niet slecht uit. Daarbij heeft Sony met het Home-concept aangetoond weer over een eigen visie op de toekomst van videogames te beschikken, en barst het ding van de potentie, zeker op de lange termijn.
Over deze dingen werden we het wel zo'n beetje eens, maar niet over hoe we dit alles op dit moment nu precies moeten waarderen. Daarom hebben we er op de valreep toch maar van afgezien met een algemene PU-mening te komen, hieronder de persoonlijke meningen van de individuele redactiemensjes.

HET MOMENT VAN DE WAARHEID

PLAYSTATION 3 =
60 GB harde schijf
+
Blu-ray speler
+
MP3 speler
+
DVD-speler
+
CD-speler
+
PS3 gameconsole
+
PS2/PSone

En, hoe kan het eerlijker dan onze onbevooroordeelde redactieleden even aan hun staart te trekken, met de volgende twee vragen:

1. Wat vind je van de PS3?
2. Naar welke PS3-games kijk jij het meeste uit?



JURJEN
1. Ik ben onder de indruk van de kracht en functionele mogelijkheden van het apparaat, en ook wel van dat Home-concept. Wat de launchgames betreft zit er nog niet veel bij wat mij in het bijzonder aanspreekt.
2. God of War 3, de derde game van het Ico-team en LittleBigPlanet.

MAARTEN
1. Ik moet nog overtuigd worden. Ik geloof best in de kracht van het glimmende apparaatje. Motor Storm en Resistance: Fall of Man zijn twee aardige titels, maar daar is momenteel dan ook wel alles mee gezegd. PlayStation Home lijkt me daarentegen een stap in de goede richting, hoewel het wel een beetje een hoog Sims gehalte heeft...
2. Grand Theft Auto IV, Pro Evolution Soccer 7, Tekken 29

J.J.
1. Het is een kek apparaat dat helaas nog niet echt zijn tanden laat zien. Echt veel verschil met de Xbox 360 zie ik nog niet en online moet Sony zich nog bewijzen. Maar dat er potentie inzit dat is duidelijk. Het is nu aan de developers om dat er uit te halen. Verbaas ons!
2. Killzone 2, PES 7 en Metal Gear Solid 4.

JAN
1. Duur. Mooi. Compleet.
2. Heavenly Sword, Metal Gear Solid 4, die nieuwe game van Naughty Dog (gaat ie nou Drake's Fortune heten?)

STEVEN
1. Jammer dat Virtua Fighter niet online kan! Uiteindelijk komt het allemaal natuurlijk wel goed met de PS3, maar dat is toch een gemiste kans.
2. Heavenly Sword, Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 4.

BORIS
1. Een beetje duur, maar daarvoor krijg je wel een apparaat dat kwalitatief goed in elkaar steekt. De PS3 begint wel een beetje te leven bij mij, ik zie de toekomst ervan enthousiast tegemoet.
2. Assassin's Creed, Metal Gear Solid 4, Killzone 2.

JEROEN
1. Ik ben onder de indruk van wat het apparaat momenteel laat zien. En zeker sinds PlayStation Home is aangekondigd geloof ik er heilig in dat de PS3 een aardige tik uit kan delen aan de concurrentie.
2. Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 4, plus de nog niet aangekondigde game van het Ico-team.

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

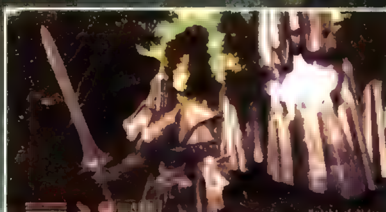
The Elder Scrolls IV was een van Jan's favoriete games van 2006. Hij was dan ook als een kind zo blij toen er een uitnodiging in de bus viel voor een speeltest voor de uitbreiding Shivering Isles.

JAN DOET EEN PERFECT OP-EN-NEERTJE

The Elder Scrolls IV was een van dé games van 2006. Zowel grafisch als inhoudelijk bood deze RPG topentertainment voor de liefhebbers van middeleeuwse fantasy. Wie herinnert zich niet het moment dat je voor het eerst uit de (verplichte) beginkerker kwam en de enorme wereld zich aan je openbaarde. Die avontuurlijke speeltuin kluisterde me vele nachten aan mijn monitor. Na recentelijk mijn zwaard en pij te hebben afgestoft voor Knights of The Nine is het binnenkort dus tijd voor weer een nieuwe add-on: Shivering Isles. Een add-on die zo groot is dat je eigenlijk van een volledige game kan spreken.

GATEKEEPER

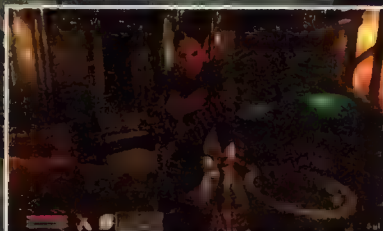
The Shivering Isles is de add-on die alle voorgaande mods, downloads en andere content moet doen verbleken middels een heel nieuw gebied dat zich openbaart. Via een geheime portal kom je in het voorstadje Passwall waar je de Gatekeeper - een enorme bul van een meter of vier - moet verslaan om uiteindelijk het rijk van Sheogorath, de Daedric Prince of Madness te betreden. Zijn Realm bestaat uit twee werelden: Mania en Dementia.



Vanwege het weeralarm was hij op alles voorbereid.

OPPERBOEF

Mania is een kleurrijke wereld, terwijl Dementia als de grimmige variant daarvan gezien kan worden. Beide lopen in elkaar over, kennen een hele aparte sfeer, en in beide zijn talloze queesten, nieuwe personages en gevaarlijke monsters en tegenstanders te vinden.
Sheogorath bijvoorbeeld, is een heerlijke schurk die jou stiekem voor zijn karretje wil spannen (het hoe en waarom vind je vanzelf wel uit). Het characterdesign van deze welbespraakte opperboef is briljant gedaan. Hetzelfde geldt voor het ontwerp van Dementia en Mania die heel anders voelen, ruiken en ademen dan de wereld Cyrodiil zelf. Je krijgt dus niet enkel meer van hetzelfde maar zult het geheel echt als een ander universum ervaren.



Die blik krijg ik ook als ik thuiskom na een 'iets' uitgelopen redactievergadering.

FREAKY

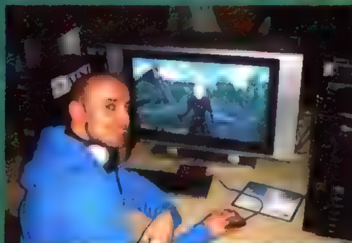
De avonturen die je meemaakt zijn behoorlijk weird en agressief en zo ook de vijanden die ik tegenkwam. Het geheel deed me denken aan The Burning Crusade's Outland gemixed met de rare, freaky gebeurtenissen uit Alice in Wonderland.

> "THE BURNING CRUSADE'S OUTLAND GEMIXED MET DE RARE, FREAKY GEBEURTENISSEN UIT ALICE IN WONDERLAND."

Ook de natuur zelf ziet er unheimisch en afwijkend uit met zijn opgeblazen zwammen, puffende boomstronken en gasuitkotsende paddenstoelen. Of wat te denken van het dorpje Split waar iedereen een dubbelganger heeft en waar de inwoners jou opzadelen met de taak de desbetreffende dubbelganger te vermoorden. Wie is de echte en wie is de tweelingbroer? Het geeft aan hoe aangenaam 'twisted' deze nieuwe uitbreiding is.

PERFECT

Geen introductie, geen promopraatje, geen bullshit. Gewoon vliegtuig naar Parijs, taxi pakken, hotel in, en een hele dag gamen. Wat mij betreft de perfecte dag-op-en-neer perstrip.





Fuck de ozonlaag, pak toch je spuitbus!

XBOX 360 VERSIE

De game komt op PC en Xbox 360 uit maar de Xbox versie zal slechts als download beschikbaar komen. Beide games zijn inhoudelijk identiek al vind ik de PC versie er toch net iets mooier uitzien.

VERWACHTING

Het feit dat de Nederlandse 2K Games medewerker me van achter het toetsenbord heeft moeten wegslepen, zegt genoeg. De game wist me, na reeds ettelijke honderden uren gespendeerd te hebben in Oblivion, weer helemaal op te slokken. Bethesda heeft opnieuw goud in handen.

+ Ruim dertig uur gameplay.
+ Afwijkend sfeertje.
+ Briljante schurk.
- Iets te veel insectachtige vijanden.



JAN

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES
PC / XBOX 360
BETHESDA / TAKE 2
LENTE 2007

SPIDER-MAN 3

JEROEN WIL ZICHZELF NIET ZIJN

Vroeger droomde Jeroen vaak dat hij een superheld was. Een met magische krachten, hoewel hij Superman in die strakke pyjama maar een mietje vond. Z'n grootste helden waren de X-Men maar Spidey vond ie ook best tof... zolang hij maar niet zijn alter ego Peter Parker hoefde te zijn.


Een houding afgeraden moet worden aan mensen die last hebben van incontinentie.

Als ik een videogame speel, wil ik natuurlijk iemand anders zijn. Het liefst iemand met superkrachten. Spider-Man bijvoorbeeld, lekker klauteren over de muren van torenhoge wolkenkrabbers of slingeren tussen die gigantische uit staal en glas opgebouwde reuzen. Dat wil ik als ik een videogame speel.


Eén muilpeer op z'n adamsappel en hij is de pisang.

NET ALS IN DE FILM

In Spider-Man 3 ligt er een hele stad aan mijn voeten en kan ik gaan en staan waar ik maar wil. Een beetje zoals in die Superman game die ik onlangs nog genadeloos afbrandde. Dat was omdat het hele spel uit niets meer bestond dan willekeurige matpartijen met nietszeggende robots en vliegende draken; alleen het vliegen was leuk.
Daar schuilt voor Spider-Man 3 eigenlijk ook het gevaar. Dat alleen het klauteren en slingeren leuk zal zijn en het spel als geheel gewoon een aan elkaar geregen matpartij wordt.
Dat is slechts te voorkomen als de game daadwerkelijk een verhaal volgt en ons toffe actiescènes na laat spelen, zoals een gevecht met Sandman of the Green Goblin.

VLEUGJE GOD OF WAR

Helaas zag ik tijdens mijn eerste kennismaking vooral nietszeggende matpartijen met straatschoffies. Deze boefjes dien je als Spidey meteen aan te pakken want als ze eenmaal vat krijgen op een stadsdeel, zal de buurt snel verloederen.

"DE GEVECHTEN BESTONDEN VOORAL UIT OUDERWETS BUTTONBASHEN IN DE HOOP COMBINATIEAANVALLEN LOS TE LATEN."

Dus slinger je in je spinnenkostuum tussen de gebouwen door, op zoek naar de straatbendes. De vechtpartijen die dan ontstaan, gaan gepaard met het nodige gooien smijtwerk.
In de huid van Spidey kun je aardig huis houden. De combinatie aanvallen zijn erg gevarieerd en tover je zonder al te veel moeite uit je mouwen.
Tijdens deze knokpartijen kreeg ik visioenen van Superman en hoopte ik hartgrondig dat deze Spider-Man meer te bieden zou hebben. Al snel leek ik op mijn wenken te worden bediend, want de demo bevatte ook twee scènes waarin gevochten werd met bekende namen uit de comics. De gevechten bestonden echter vooral uit ouderwets buttonbashen in de hoop combinatieaanvallen los te laten.
Dit knopgeram werd gelukkig afgewisseld met onderdelen die mij erg aan God of War deden denken. Zo speelde ik een gevecht met Sandman op een metrospoor. Na een paar per toeval ontdekte combinatieaanvallen, bleek dat het bedienen van de juiste knoppen choreografisch schitterende vechtscènes op het scherm toverde.
Het is niet bijster origineel maar het gaf het geheel wel de nodige dramatiek.

ZWART

Het is echter de vraag hoe de game als geheel uit gaat pakken. Mijn eerste indruk van Spider-Man 3 geeft me nog steeds het Superman gevoel, maar het idee achter dit derde deel is interessant genoeg om tot een andere conclusie te kunnen leiden.
De game zal vijf verschillende einden bevatten, afhankelijk van jouw acties in het spel. Denk aan keuzes die je maakt tijdens dialogen of welk pak je de voorkeur geeft bij je verkleedpartijen. Zo maakt het zwarte pak Spidey ongelofelijk sterk, maar het verteert hem ook.
Helaas zul je hoe dan ook meerdere keren in de huid van het bebrilde sulletje Peter Parker moeten kruipen, en dat voelde toch een beetje alsof ik mezelf speelde.





VENOM EN CARNAGE

Zoals jullie ongetwijfeld weten, heeft Spidey z'n zwarte pakje niet door zijn naaister laten maken. Dankzij de comics kennen we het verhaal van de symbiot die bezit neemt van Spidey. En zoals het verhaal gaat, zal hij het gevecht met dit buitenaardse goedje winnen, waarna de zwarte smurrie een nieuw slachtoffer vindt. Verslaggever Eddie Brock raakt bezeten en Venom (zie screen) ziet het levenslicht.
Later in de strips zal Brock gevangen worden genomen en gescheiden worden van zijn symbiot. Vervolgens weet hij te ontsnappen als het buitenaarde goedje weer terugkomt. Zijn celmaat Cletus Kasady, wordt in dat proces ook besmet met een jongere variant van de symbiot, en zo wordt Carnage geboren.



IK VIND JOU OOK HEEL AANTREKKELIJK. EN JE LIJKT ME ECHT IEMAND DIE HET ALTIJD MET CONDOOMS DOET.



VERWACHTING

Nog steeds hoop ik op een game die Spider-Man 2 zal overtreffen en de nare smaak van Superman Returns weg zal spoelen. Heel veel vertrouwen heb ik er echter niet in.

- + God of War-achtige gevechten.
- + De stad is gigantisch.
- − Verveling kan snel toeslaan.
- − Cameravoering is niet altijd even gelukkig.


JEROEN

SPIDER-MAN 3
XBOX 360 / PS3 / PS2 / Wii / DS
CONTACT DATA
1 SPELER
VERWACHT MEI 2007

JUICED 2 & MOTO GP 07

THQ gaat letterlijk en figuurlijk hard op het moment. De uitgever die tot voor kort vooral in Amerika groot was, heeft met krakers als Saints Row en Supreme Commander voet aan de grond gekregen in Europa. En nu hopen ze dat wij ook hun racespelletjes gaan kopen. J.J. bekeek in Manchester de twee titels die dit moeten gaan verwezenlijken.

J.J. MAAKT FLINK TEMPO

Laat ik eerlijk zijn: ik had zo mijn bedenkingen ten opzichte van de twee nieuwe racetitels van THQ.
Juiced, de game die als eerste begon met het pimpen van wagens en zelf niet profiteerde van de rage die men op gang bracht, was al verouderd toen ie uitkwam. Vanwege het oponthoud door het tussentijdse faillissement van developer Acclaim kon men niet opbieden tegen de fancy bling-bling van Need for Speed, Burnout en Midnight Club.
Moto GP is dan wel weer een game die mij aan het hart gaat, aangezien het lekker pittig is, maar qua verkoopaantallen kan het niet op tegen de krakers met vier wielen.
THQ hoopt echter met de ingrijpende make-over die beide titels hebben gekregen, nu wèl te kunnen scoren.



Die achterlichten hebben die verbaasde blik van iemand die hoort dat Koos Alberts meedoet aan Sterren Dansen Op Het IJs.



'Leon', dat is toch meer een naam voor een professionele kunstschaatser uit Sterren Dansen Op Het IJs.

JUICED 2

De nieuwe Juiced lijkt in niets meer op het oude deel. De makers hebben goed naar Need for Speed: Carbon gekeken en mikten niet alleen een dosis bling-bling, stoere bakken en babes in de game, maar namen ook ongegeneerd hele stukken gameplay over, zoals het drift-parkoers.
Aan de basis van de game is echter niks veranderd. Doel is nog steeds de big boy van de streetrace-scene te worden en dat word je door in een aantal bestaande steden, races en challenges te winnen. Hierdoor krijg je meer geld en meer respect, wat je weer een betere wagen kan opleveren, etc.
Overbekende kost dus die me ietwat gedateerd aandeed, niet zo zeer grafisch als wel qua inhoud, maar die wel lekker stoer wegscheurde.

MOTO GP 07

Ook in deeltje 07 bestaat de basis uit het kampioenschap van de hoogste motorsportklasse die er is: de Moto GP. Alle tracks (ook het vernieuwde Assen) en alle coureurs voor het komend seizoen zitten erin. Daarnaast is er weer de populaire Extreme klasse met allerhande brute prototypes motoren.
Eigenlijk zijn vrijwel alle veranderingen grafisch van aard, en dat is ook wel logisch bij een serie die qua gameplay al op een erg hoog peil staat.
Er is flink 'next-gen' uitgepakt. Het realisme spat van het scherm. Volgens de developer zijn er in één band meer polygonen verwerkt dan in de vorige Moto GP in de hele motor.
Ook is er flink gewerkt aan de animaties van de coureurs en is de boel langs de weg vele malen levendiger. Denk echter niet dat je kunt genieten van al die fraaie details langs de baan; daar ga je veel te hard voor!



Dit kan Assen niet zijn... Daar is geen landingsbaan onder de hoofdtribune.



Bij dit circuit is de start cruciaal. Je mag er namelijk niet inhalen.

"THQ GAAT LETTERLIJK EN FIGUURLIJK HARD OP HET MOMENT."

VERWACHTING

Juiced 2 ziet er ieder geval stukken beter en vooral meer bijdetijds uit dan zijn voorganger. Wie weet moet EA gaan oppassen...

+ Grafisch up to date.
- Wie wil er nog pimpen?
- Veel concurrentie op dit gebied.

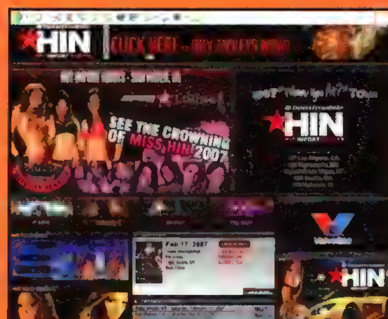


J.J.

JUICED 2
XBOX 360/ PS3/ PS2/ PC/ PSP/ DS
THQ
NNB

HOT IMPORT NIGHTS

Juiced 2 heeft een licentiedeal gesloten met Hot Import Nights. Nee, het is geen bedrijf dat pornofilms maakt met Oost Europese chicks maar een organisatie die de vetste straatraces in de VS houdt en ook steeds vaker in Europa te zien is.
Hun stijl is nogal, eeh Sjonnie, maar het veelvuldig gebruik van Siliconen Sally's vergoedt veel. Surf maar eens naar hun site voor een verantwoord avondje soft-porno.



VERWACHTING

Moto GP 07 lijkt vooral neer te komen op een grafische update van versie 06. En dat is in dit geval de goede aanpak, want aan de al erg fijne gameplay sleutelen staat gelijk aan karaktermoord.

+ Niet gesleuteld aan gameplay.
+ Grafisch top.
- Waar zijn de motorfans?



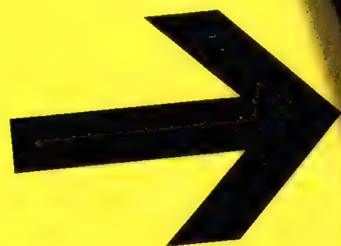
J.J.

MOTO GP 07
XBOX 360, PC
THQ
NNB

WELKE KLEUR ONDERBROEK HEB JE AAN?

EN WAT IS JE FAVORIETE HUISDIER?

Eigenlijk willen we dat niet weten! Wel willen we weten welke games je speelt, waar je dat doet, wat voor opleiding je volgt en nog wat van die dingen. Ga daarom naar WWW.POWERUNLIMITED.NL en doe mee aan het PU-lezersonderzoek. En win die 30 GB VIDEO-IPOD t.w.v. 289 euro!





Doe mee op powerunlimited.nl

FANTASTIC FOUR & THE DARKNESS

NEW YORK COMICON TRIP

Als hardcore gamer is het natuurlijk een droom een beurs als de E3 (in zijn oude vorm uiteraard) of de Tokyo Game Show te bezoeken. Als comic liefhebber kom je aan je trekken op de Comicon, een beurs die jaarlijks zowel in San Diego als New York wordt georganiseerd. Maar aangezien de liefde voor zowel comics als games door velen wordt gedeeld, zijn tegenwoordig beide vormen van vermaak vertegenwoordigd op de Comicon.
En als we het over games als Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer en The Darkness hebben, is het vanzelfsprekend dat deze hun weg hebben gevonden naar de Comicon.
Net zo vanzelfsprekend als dat we onze game én comic liefhebber Steven op reis stuurden naar de New York Comicon 2007.



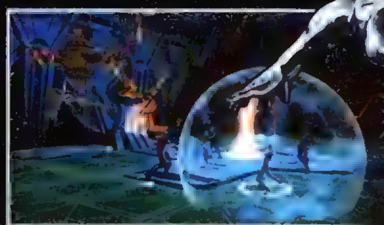
FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

Met een nieuwe Fantastic Four film op komst, is de bijhorende game allerminst een verrassing. De vorige Fantastic Four game die een film vergezelde, was een simpele beat'em up die op mij weinig indruk wist te maken. Er was geen enkele poging gedaan originele gameplay te introduceren, waardoor de ervaring verre van gedenkwaardig was.
De nieuwe Fantastic Four film ziet er in ieder geval interessanter uit, wat gezien de aanwezigheid van The Silver Surfer en Galactus ook niet zo heel vreemd is. De opzet van de film is groots, en ook de game kent een iets andere aanpak dan zijn voorganger.

PS3 & 360 VS DE Wii

Alle nieuwe systemen krijgen een eigen versie, waarbij het vooral noodzakelijk is verschil te maken tussen de 360 (en dus ook de nog niet officieel aangekondigde PS3) en Wii versie.
Het zijn verschillende projecten die beide op eigen wijze het verhaal van de film volgen. De locaties die worden bezocht zijn grotendeels identiek, met als verschil dat de





360 versie het verhaal met behulp van zes levels vertelt, terwijl de Wii daar twaalf levels voor gebruikt.
Dit heeft overigens geen invloed op de duur van het avontuur, die voor beide versies zo rond de tien uur zal liggen.



GEÏNSPIREERD DOOR DE X-MEN?

Op het gebied van de gameplay heeft men met een schuin oog gekeken naar X-Men Legends. Het gebeuk wordt ditmaal namelijk ondersteund door verschillende skills die je kunt openen dankzij het verkrijgen van experience points.
De vier helden zijn voorzien van hun karakteristieke aanvallen die variëren van brute kracht, lange afstand aanvallen, de mogelijkheid om meerdere vijanden tegelijk uit te schakelen en verdedigende technieken.

Soms heb je de specifieke kracht van één van hen nodig en zul je moeten schakelen tussen de helden om verder te komen in een level. Dit gaat echter moeiteloos want in het geval van een singleplayer sessie worden jouw drie teamgenoten bestuurd door de computer.
Dit is handig aangezien de Fusion aanvallen uit de vorige game ook weer terugkeren. Met een druk op de knop verschijnen er iconen boven het hoofd van je teamgenoten, en kun je kiezen met wie je jouw krachten wilt bundelen voor een extra sterke aanval.



WAPPEREN MET DE HANDJES

Naast de visuele verschillen is tevens de besturing van de twee next-gen versies afwijkend, waarbij de actie op de Wii uiteraard wat meer fysieke inspanning vereist. Als je een combo hebt uitgevoerd, kun je de laatste klap versterken door met de Wii remote mee te bewegen. Als The Thing bijvoorbeeld op de grond slaat kun je de beweging nabootsen met de remote en nunchuk, waardoor de klap vele malen sterker wordt.

The Human Torch kan vanzelfsprekend vuurballen schieten, een handeling die versneld kan worden door met je handen mee te bewegen.

Voor de korte tijd dat ik de game heb gespeeld werkte dit prima, maar als er geen variatie in de bewegingen worden geïntroduceerd met het verkrijgen van nieuwe skills zou het wel eens snel kunnen gaan vervelen. Geen buttonbashing maar airbashing.

OVEREENKOMSTEN

De verschillende versies hebben ook een tweetal opvallende overeenkomsten. Zo is het mogelijk beide versies met z'n vieren te spelen. Een andere speler kan ten alle tijden het spel binnentreden of verlaten, zelfs als je halverwege een level bent, aangezien alle vier de helden altijd aanwezig zijn.

Een tweede element dat beide ver-



sies kenmerkt, is minder wenselijk. Wil je het spel namelijk met meerdere mensen spelen dan moeten deze wel naast je op de bank zitten want een online mode is achterwege gelaten, ongetwijfeld vanwege de druk om tegelijkertijd met de film te verschijnen.

TOPPER?

Nu de gameplay stiekem richting die van de X-Men Legends serie kruipt, ben ik positiever gestemd over dit Fantastic Four deel dan over diens voorganger. Evengoed betwijfel ik of dit een echte topper gaat worden (zoals een X-Men Legends dat was) die ook bestaansrecht zou hebben buiten de licentie en het eventuele succes van de film.

HET OOG WIL OOK WAT

Grafisch is er, zoals valt te verwachten, een overduidelijk verschil tussen de Wii en 360 versie. Eerstgenoemde ziet er beduidend minder scherp en gedetailleerd uit en moet het zonder de nodige moderne grafische foefjes stellen. Gelukkig hebben de Fantastic Four nog altijd hun roots als getekende figuren en is het stripachtige uiterlijk (ondanks dat de film als basis dient) niet storend. Van de 360 en PS3 heb je natuurlijk hogere verwachtingen op visueel gebied maar Fantastic Four zal niet de game zijn die je laat zien als je je vrienden wilt overtuigen van het realisme dat je tegenwoordig in games aantreft. De personages en de omgevingen zien er aardig uit maar vallen in het niet vergeleken met grafische trendsetters als Gears of War, Lost Planet en Rainbow Six Vegas.

THE DARKNESS

Ik zal eerlijk wezen, ik heb niets tegen de Fantastic Four maar ik was vele malen geïnteresseerder in The Darkness. Deze game heeft wat betreft de gameplay de potentie om op eigen benen te staan en zelfs zonder de licentie naamsbekendheid te verdienen.
Ik had ook niet minder verwacht van Starbreeze, de ontwikkelaar van de geweldige Chronicles of Riddick game. Alhoewel, ik heb het dan wel over naamsbekendheid van de licentie maar ik denk dat er buiten Amerika genoeg gamers zijn die nog nooit in aanraking zijn gekomen met de comic serie The Darkness...

MAFFIA MEETS HORROR

Normaal gesproken heb ik het niet zo op dat stoere gangster gedoe, maar gooi de nodige horrorelementen in de mix en je hebt mijn interesse. En de maffia met monsters mixen is precies wat The Darkness doet.

Het draait allemaal om Jackie Estacado, die op zijn 21e verjaardag tot de ontdekking komt een duistere vloek van zijn vader te hebben geërfd. Ook raakt hij in strijd met zijn oom, een kwaadaardige maffiabaas die hem op jonge leeftijd in huis heeft genomen en de fijne kneepjes van het vak heeft bijgebracht.

De krachten die The Darkness vloek met zich mee brengt, helpen Jackie uiteraard in zijn strijd, en aan de hand van de demo die ik kreeg

DARKLINGS

Naast de gruwelijke ledematen die uit je lichaam steken op de momenten dat je beroep doet op je duistere krachten, behoort het oproepen van Darklings ook tot een privilege voor mensen met deze duistere vloek. Dit is echter slechts mogelijk op speciale locaties, aangegeven door een grote cirkel op de grond waar enkele zwarte tentakels uitsteken.

Naarmate het spel vordert, krijg je de keuze uit verschillende Darklings. Zo is er een Kamikaze Darkling die zich met een bom op zijn rug op vijanden stort en een Driller Darkling die met een straatboormachine ongelukkigen te grazen neemt. Afhankelijk van de locatie waar de Darkling opduikt, zijn er verschillen in zijn handelingen.

Zie je bijvoorbeeld een Darkling portal achter een gesloten deur dan kun je er donder op zeggen dat de kleine rakker deze voor je opent. In combinatie met jouw eigen krachten en guns, zorgen de Darklings ervoor dat de obstakels en puzzels die je tegenkomt vaak op meerdere manieren overwonnen kunnen worden.



MIJN TROTS

Op de Comicon waren uiteraard vele interessante koopjes te vinden. Honderden bakken gevuld met klassieke comics, stands van onbekende artiesten met schitterend werk en rijen vitrines met prachtige modellen (Zo noemen wij volwassen speelgoed. Klinkt chique nietwaar?). En uiteraard kent ook een comic beurs booth babes en verklede bezoekers. Zeker op de rustige openingsdag, zo net voor het weekend, was het aangenaam vertoeven op de beurs en kon ik rustig genieten van al het aanwezige moois.





voorgeschoteld op de Comicon kan ik ook alvast concluderen dat deze kracht zich ook perfect leent voor originele FPS gameplay.

BANG IN HET DONKER?

Enerzijds is The Darkness een gewone shooter. Als 'made man' ben je natuurlijk niet onbekend met het gebruik van pistolen en geweren en je kunt dan ook naar hartelust knallen op alles dat beweegt. Grote trekpleisters zijn de unieke krachten die The Darkness onze anti-held geeft. Met een druk op de knop doe je beroep op je duistere erfgoed en verschijnen er donkere tentakels in het beeld, waarvan er twee voorzien zijn van ogen en vlijmscherpe tanden. Visueel werkt dit perfect met de first-person view en waan je jezelf echt een monster met de gruwelijke aanhangsels in beeld, die uiteraard

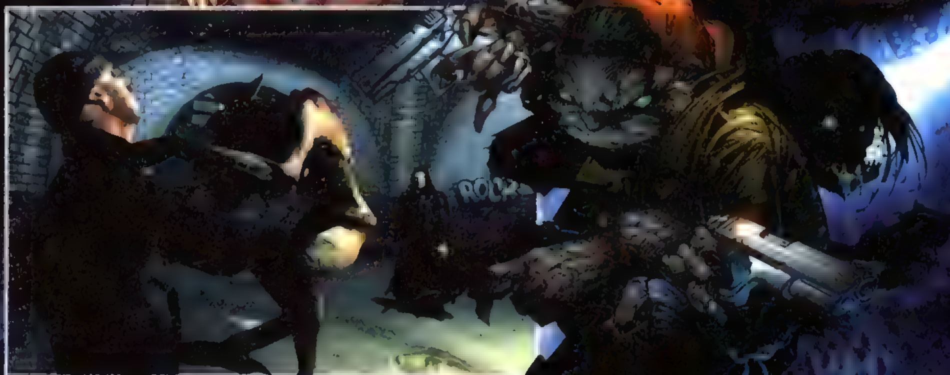


ook nog functioneel zijn. Je kunt ze bijvoorbeeld op onderzoek uit sturen door smalle gangen en ventilatieroosters, om zo schakelaars of andere voorwerpen te bereiken. Tevens kun je met zo'n tentakel meppen uitdelen en eventueel lichtbronnen uitschakelen, wat overigens ook met een goedgeplaatste kogel mogelijk is.

DUISTERNIS

Zoals de naam van de franchise al doet vermoeden, is de anti-held graag omgeven door duisternis, en dit blijkt ook de manier om je krachten weer op te laden. Met behulp van een grafisch glimeffect wordt het kijken in het donker je makkelijker gemaakt, hetgeen je een tactisch voordeel oplevert ten opzichte van je tegenstanders. Twee vliegen in één klap dus. De diversiteit van de gameplay, de hoogwaardige uitvoering en de rijke setting die de comic verschaft, leverden in deze demo al ijzersterke shooter actie op. En met nog vele te openen skills twijfel ik er niet aan dat deze gameplay in de uiteindelijke versie nog sterker en dieper zal zijn. ✪





CRYSIS

JAN BELOOFT VEEL

Veel perstours gaan naar Amerika, Japan of andere exotische bestemmingen, om een dagje op en neer naar Frankfurt klonk Jan dan ook weinig sexy in de oren. Toen hij echter hoorde dat het om Crysis ging, stond hij al bij de gate van Schiphol voordat Ed de telefoon op de haak had gehangen.



Stoere tankcommandanten hebben nu eenmaal hun eigen manier om te zeggen: "schat ik ben thuis".

Sinds de E3 en de Games Convention in Leipzig houdt Crysis de gemoederen behoorlijk bezig. Tussendoor kwam ons aller J.J. nog van een koude kermis thuis toen hij in London maar liefst vijf (!) minuten naar een hele vroege versie van het spel mocht kijken. Vloekend en tierend kwam de verontwaardigde sportbilly terug naar Nederland maar, zo gaf hij toe, datgene wat hij te zien had gekregen, grensde aan het onwaarschijnlijke. Onwaarschijnlijk mooi that is...

CLEAN & VRIENDELIJK

Inmiddels zijn we heel wat maandjes verder en stap ik kinderlijk enthousiast het gloednieuwe kantoor van Crytek binnen. Het bedrijf is voor de derde keer verhuisd in haar relatief korte bestaan, en groeit nog steeds. Frankfurt is een internationale stad met internationale bewoners en die verhoudingen vond ik ook terug in de gelederen van Crytek zelf. De studio is enerzijds superstrak ingericht, clean en modern, anderzijds zijn de mensen warm en vriendelijk en hangt er een hele ontspannen vibe.
Gelukkig was er deze keer geen sprake van een schoolklassenyndroom, waarbij we enkel mochten kijken en vragen konden stellen, nee, er was sprake van een echte hands-on met misschien wel de belangrijkste PC titel van 2007.

NIEUWE PC KOPEN

Mijn handen jeukten tijdens de presentatie maar de kriebels maakten al snel plaats voor een openhangende muil. Alle filmpjes, alle screenshots en alle verhalen die je tot nu toe hebt gezien en gelezen kloppen. Deze game is echt onwaarschijnlijk fraai en gedetailleerd. Sterker, zelfs de mooiste screenshots op deze pagina kunnen je niet laten zien wat voor grafische pracht Crysis blootlegt.
Zonder enige twijfel is dit de vetste shooter sinds hele lange tijd en misschien wel de mooiste game ooit gemaakt. Alles komt zo prachtig en realistisch in beeld dat het bijna eng wordt.
Het doet tegelijk vrezen voor de configuratie waarover je moet beschikken om alles in FULL te kunnen draaien, maar als je dit er voor terug krijgt dan haal je op de dag van Crysis' release lachend een nieuwe PC. [Jan trakteert!- Ed]

BEVRIEZING

Op het eerste gezicht lijkt Crysis weer zo'n shooter op een tropisch eiland waarbij je de vrijheid hebt om rond te rennen en naar eigen inzicht basissen van de aanwezige (Koreaanse) soldaten te belagen.
Toch is er veel meer aan de hand. Grof gezegd valt de gameplay uiteen in twee delen. In het eerste deel vecht je tegen menselijke vijanden onder de tropische zon, in het tweede deel krijgen de aliens meer en meer de overhand en verandert de vegetatie en de omgeving compleet. Doordat de buitenaardse wezens de tropische vegetatie van het eiland volledig bevriezen, krijgt de gameplay een totaal andere wending.
Maar laat ik me voor nu beperken tot mijn speelsessie met de levels uit het eerste deel.



Z'n vrouw had een helikopter gehuurd om een ein

KNAPPENDE OOGBALLEN

Als speciale soldaat met een superieure nano-suit ben ik behoorlijk krachtig. Ik heb de mogelijkheid om drie 'special powers' (snelheid, kracht en harnas) tijdelijk in- en

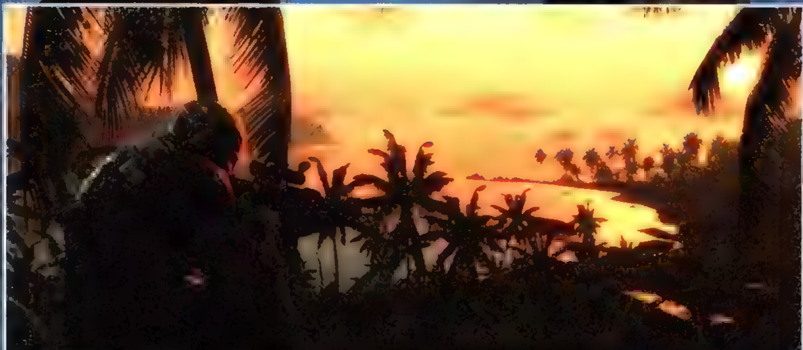
"IK DENK DAT DIT EEN MIJLPAAL VOOR PC GAMING BETEKENT."

TROPISCHE EYECANDY

Crytek's grote doorbraak was natuurlijk de shooter Far Cry, een game die tot op de dag van vandaag nog prima mee kan met alle grote shooters van naam.
Overigens was de tropische eyecandy van Far Cry een voortvloeisel uit een techdemo die de ontwikkelaar maakte voor de GeForce 3 kaarten toentertijd. De demo heette X-Isle en imponeerde vooral door het realistische water en de enorme dinosaurus wiens huid levensecht in beeld kwam. X-Isle zou uiteindelijk uitgroeien tot de megahit Far Cry.







Far Cry...sis

uit te schakelen waarbij je altijd maar een van de drie tegelijk kunt activeren.
Het is een fraai gezicht hoe de omgeving 'blurt' als ik speed inzet en ik als een gazelle door het beeld sprint. Razendsnel switch ik naar kracht, til ik een vuilcontainer op en smijt die richting een jeep die net aan komt rijden. De auto kanteit met de drie soldaten erin. Een van de soldaten grijp ik bij zijn kladden voordat hij doorheeft wat hem overkomt. Ik knijp zijn keel dicht en zijn oogballen knappen bijna uit zijn kassen. Mooi detail. Als ik met hem ben uitgespeeld, smijt ik de arme ziel achteloos veertig meter de lucht in. Als een kat die is uitgekeken op een gevangen muis.
Pikant gegeven; de speciale krachten doen me erg denken aan de Feral Powers uit Far Cry Instincts.



te maken aan hun huwelijkscrysis.

EXPLOSIEF

Genoeg gestoeid met de nano-suit powers. Ik wil knallen. En knallen mag ik. Crysis huisvest een rijk arsenaal aan stoere wapens die volledig te modificeren zijn. Daarbij is de omgeving te classificeren als extra wapen. Tonnen met explosief materiaal en gasflessen blaas je grijnzend op waarna je in sommige gevallen een complete kettingreactie veroorzaakt.
Zo schoot ik met een rocketlauncher een helikopter uit de lucht die vervolgens bovenop een brandstoftank neerstortte, waarna de omliggende gebouwen in een vlammenzee uiteen spatten. Een prachtig schouwspel.

BOOMPJE KNAK

De tijd dat je in shooters met een bazooka op een willekeurige deur of houten muur schoot en de deur/muur gewoon staan bleef, is nu echt verleden tijd. In de levels die ik speelde kon namelijk echt alles kapot. Het physics systeem in Crysis is een van de meest geavanceerde die ik tot nu heb gezien. Huisjes en barakken gemaakt van golfplaten en planken kun je volledig afbreken. Als je wilt, spring je voor de lol boven op het dak van een wachtpost en scheur je het golfplaten dak aan stukken.
Wanneer je later in het spel in een tank springt, kun je een complete doorgang in de jungle creëren door gewoon met je tank over de palmbomen heen te walsen. Alle bomen zijn individueel te knakken; je kunt ze op soldaten laten vallen of de palmbladeren gebruiken als cover.
Meer dan ooit heb je het idee één te zijn met de waanzinnig mooie omgeving waarin je je staande houdt. En meer dan ooit heb je de kans om je vijanden even ongenadig als divers uit te schakelen.

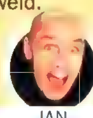


Zie je die soldaat leunen in de bocht? Hij zat het vorige level in een zijspan...

VERWACHTING

Alle technische toeters en bellen daargelaten is Crysis natuurlijk gewoon een standaard shooter. Maar wel een waarbij de illusie van videospel nagenoeg volledig door de interactieve en fotorealistische omgeving is weggenomen en waar je zo ongenadig bruut mag huishouden... dat ik denk dat dit een mijlpaal voor PC gaming betekent.

+ Mooi, mooier, mooist.
+ Speeltuin aan schietgeweld.
+ Interactieve omgeving.
- Maken de Nano-suit krachten je niet té sterk?



JAN

CRYSIS
PC
CRYTEK / ELECTRONIC ARTS
ZOMER 2007

GOD OF WAR II

JEROEN VECHT MET DE KOLOSSUS VAN RHODOS

Als je als eerste op kantoor bent, heb je natuurlijk eerste keus als het gaat om de binnengekomen games. Zo gebeurde het dus dat God of War II op de deurmat lag met niemand anders dan Jeroen in de buurt. Je begrijpt dat ie zich meteen in het testhok opsloot.

Toen God of War overwonnen was en Kratos zich op zijn godentroon liet ploffen, dacht ik bij mezelf: "Was dit het dan? Gaat Kratos nu met pensioen? Ik zou me de ziekte vervelen op die zetel."
Kratos moest ongeveer hetzelfde gevoel hebben gehad want hij kijkt behoorlijk chagrijnig als de demo van GoW II start. Om zichzelf te vermaken is hij maar een oorlogje gestart.
Zelf is hij niet eens van de partij; hij laat het vuile werk opknappen door het Spartaanse leger dat hij op pad stuurt. De Spartanen veroveren de ene na de andere Griekse stad, dit tot ergernis van alle andere goden van de berg Olympus.

GOD OF WAR OP DE PSP?

Natuurlijk hoop ik vurig dat God of War ook afreist naar de PSP en die hoop werd tijdens de demo van God of War II nieuw leven ingeblazen.
Ik bekeek de extra's van de game om zo achter wat nieuwe zaken te komen. Er stond een video klaar genaamd 'Road to E3', een korte documentaire over de totstandkoming van de E3 demo. Het meest opvallende was dat er, naast wat leuke weetjes over het scheldpatroon van de ontwikkelaars, PSP Debugs zichtbaar waren.

Dan ga je toch zitten denken... zou het?



DEMO

Tijdens de demo wordt de stad Rhodos aangevallen, de Spartanen slachten de bevolking af en laten aan Kratos weten dat de stad bijna gevallen is. Dit is het teken voor Kratos om af te reizen naar de Aarde om zelf de doodsteek toe te brengen.
Athene waarschuwt Kratos dat het voeren van oorlog hem niet in dank wordt afgenomen door de overige goden en dat hij alleen dankzij haar, nu de Oorlogsgod is. "I owe you nothing," antwoordt Kratos geïrriteerd en daalt af naar de Aarde.

"ALS EEN OPGEJAAGD DIER ZOEKT KRATOS NAAR ADEMPAUZES DIE ER NIET ZIJN."

Athene besluit om in te grijpen. Als de kale killer, die boven Rhodos uit torent, op Aarde landt, ontdoet Athene hem van zijn goddelijke status. Tegelijkertijd wekt ze de Kolossus van Rhodos tot leven, dat zal hem leren!

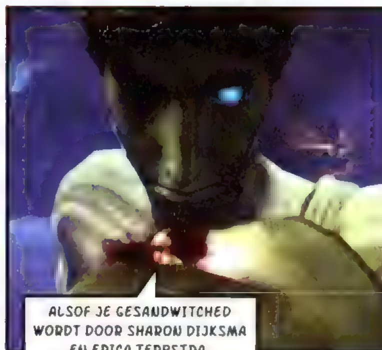
NIEUWE MOVES

Met de juiste knoppen laat ik de 'Blades of Athena' weer vurig door het beeld vliegen. Al zwiepend en zwaaiend doorklief ik tientallen lichamen. Kermend verdwijnen ze in het niets.
Alle bekende 'moves' zijn aanwezig, samen met wat nieuwe bewegingen zoals de mogelijkheid om over afgronden te slingeren. Daar komt bij dat een combinatie van blokken en aanvallen een paar even mooie als dodelijke aanvallen oplevert.
Spelen met Kratos geeft me nog steeds dat gevoel van onoverwinnelijkheid. Die soldaten van Rhodos kunnen me niets maken; ik rijg ze één voor één aan mijn zwaarden. De echte testcase is echter het grote tot leven gewekte bronzen beeld...

GOLD AWARD

Het mag worden gezegd, de demo schept hoge verwachtingen. Het gevecht met de Kolossus van Rhodos wordt fantastisch in beeld gebracht. Kratos loopt over zijn armen, ontwijkt zijn grijpgrage vingers en springt op zijn gezicht om het blauwe oog uit zijn kas te snijden. Tijdens die handelingen druk ik met veel gevoel voor timing de juiste knoppen in, zodat het hele tafereel wordt [illegible]beeld. Schitterend.
Op de meest onverwachte momenten valt het gevaarte aan. Als een opgejaagd dier zoekt Kratos naar adempauzes die er niet zijn. Als de uiteindelijke game deze kwaliteit kan vasthouden, dan kunnen we die Gold Award alvast oppoetsen. ✪

Ondanks andere berichten, hoopte Kratos nog steeds op de hoofdrol in Tarzan De Musical.







VERWACHTING

Afgaande op de demo zal God of War II smullen worden.

- ⊕ Ongelooflijke en overweldigende gevechten.
- ⊕ Groots en meeslepend van opzet.
- ⊖ Weinig vernieuwing zichtbaar in de demo.


JEROEN

GOD OF WAR II
PLAYSTATION 2
SCEE / COLUMBIA TRISTAR
APRIL 2007

POWER UNLIMITED MOBILE

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GEEN ABONNEMENT
100% EERLIJK

ASPHALT 3: STREET RULES



Asphalt 3: Street Rules gooit alles in de zesde versnelling en plaatst je achter het stuur van een dikke street racewagen. Zo snel mogelijk over het asfalt razen terwijl je uit de handen van de politie blijft. Scheur door de wereld van Asphalt 3: Street Rules, een spectaculaire mobiele race ervaring.

GANGSTAR CRIME CITY



Als misdadiger wil je naam maken, gevaar en opgeven komt niet in je woordenboek voor. Zelfs normen en waarden lap je aan je laars. Jij maakt naam voor jezelf en je gaat over lijken. Je begint onderaan de misdaadladder om uiteindelijk op te klimmen. En als Godfather door het leven te gaan.

BRAIN CHALLENGE



Train je hersenen en hou ze topfit met simpele maar toch best wel lastige oefeningen. De hersengymnastiek oefeningen bestaan uit geheugenspelletjes en rekensommetjes. Brain Challenge moet je dan ook zien als vitamines voor je hersenen.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



Juni 1944, de geallieerden zijn geland op de stranden van Normandië. Jij bent een soldaat van het 502de regiment van de Screaming Eagles. Jouw taak: de Duitsers uitschakelen en je kameraden te hulp schieten daar waar nodig. Jij hebt de leiding en ze zullen je volgen naar de overwinning.

DIAMOND RUSH



Jij bent een schatzoeker. Je maakt jacht op diamanten en daarvoor doorkruis je levensgevaarlijke ruïnes en schattombes. Je lost complexe puzzels en raadsels op. Ontsnap uit de drie magische werelden mét de diamanten om tot ultieme ontdekker te worden gekroond.

NAVAL BATTLE: MISSION COMMANDER



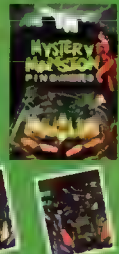
Ken je het bordspel Zeeslag nog, waarbij je schepen zo positioneerde dat jouw tegenstander echt met de handen in het haar zat? Jouw schepen waren nergens te vinden! Nu is dit strategische spel er voor je mobiel en een stuk spannender ook.

MIDNIGHT HOLD 'EM POKER



Een paar fiches voor je op tafel en twee kaarten in je handen is genoeg om miljonair te worden. Bluf je een weg naar de eeuwige roem of speel het veilig. Je neemt het op tegen een paar erg goede spelers die maar één ding willen: je ontdoen van al je geld.

MYSTERY MANSION PINBALL



Durf jij het spookhuis van Mystery Mansion Pinball binnen te gaan en te zoeken naar haar schat? Pas dan op, want er zijn een aantal bizarre kleurrijke figuren die zich in het huis verscholen houden. Zo zul je Frankenstein, mummies en sexy vampier dames tegen het lijf lopen. Dat alles in een mooi vormgegeven pinball spel, dat niet alleen zeer gemakkelijk te spelen is maar ook nog eens aanstekelijk werkt.

MISSION IMPOSSIBLE 3



Jouw opdracht is om deze game helemaal door te spelen. Je wordt in de wereld van de film Mission Impossible 3 gegooid. Jij ben Etan Hunt, de beroemde Impossible Mission Force Agent. Je neemt het op tegen terroristen die je de weg versperren. Succes.

PLATINUM SOLITAIRE



Pas op, dit is verslavend! Dit kaartspelletje zal heel wat minuten oppeuzelen zonder dat je het in de gaten hebt. Nieuw is dat je een soort Casino mode hebt waarin je extra gemotiveerd wordt om door te spelen. Verslavend dus, en zeg niet dat we je niet hebben gewaarschuwd.

SEXY VEGAS



De Jackpot uit een fruitmachine halen was nog nooit zo leuk. Je krijgt natuurlijk niet echt geld, maar een aantal virtuele dollars. Deze kun je dan besteden. Om kleren te kopen voor een van de mooie dames. En, ze zijn niet bang om voor je uit de kleren te gaan. Dus snel die jackpot scoren.

PLATINUM SUDOKU



Het populaire puzzelspelletje Sudoku is niet meer weg te denken. Mocht je niet genoeg hebben aan het dagelijkse puzzeltje in de krant dan biedt Platinum Sudoku wellicht de oplossing. Geen pen en papier meer nodig: Sudoku neem je nu overal gemakkelijk mee naar toe.

SIBERIAN STRIKE



Een heel ouderwets principe, deze scrollende shooter. Behendig vlieg je tussen de vele kogelregens en raketten door om de tegenstander te overdonderen met een goed geplaatste aanval.

Assault Wings 1944

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Hou je vrienden dicht bij je en je vijanden nog dichterbij. Sam Fisher gaat op pad om zijn meest uitdagende missie te voltooien. Een missie die hem tussen twee kampen plaatst. Niet alleen zal Sam moeten teruggrijpen op stealth maar ook zal hij beslissingen moeten nemen die hem in gewetensnood brengen. Heb jij het in je om een dubbel agent te zijn?

VANS SKATE & SLAM FEAT. GEOFF ROWLEY



Jij stapt in de schoenen van Geoff Rowley, de ster van Vans. Je zult heel veel tricks uit moeten halen om je als ster op te werken naar eeuwige roem. Werk aan je skateboardvaardigheden, haal sponsoren binnen en werk aan je reputatie. Wie weet ben jij het volgende skateboard talent.

gameloft

Na het versturen van je bestelcode ontvang je direct een SMS-bericht met een download-link. Hiermee kun je je bestelling via mobiele telefoon downloaden. Je bestelling wordt eenmalig afgerekend met behulp van SMS-berichten; je zit dus niet vast aan een abonnement!
De producten zijn geschikt voor de meeste toestellen die mobiel internet en downloads ondersteunen. Check het complete assortiment voor jouw telefoon op www.powerunlimited.nl. Tevens vind je hier de juiste mobiele internetinstellingen en informatie over de klantenservice. Let op, alle vermelde tarieven zijn exclusief de download en/of datakosten. Minderjarigen dienen toestemming te vragen aan de ouders voor iedere bestelling.
Wijzigingen en drukfouten voorbehouden

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

JURJEN GEEFT MESSCHERPE ANALYSE

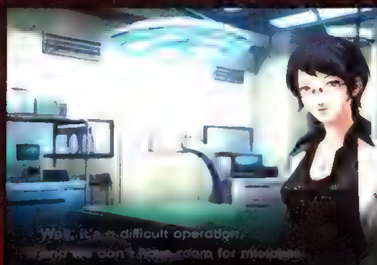
We beleven een vrij tamme periode wat Wii-releases betreft. Dus leek het ons een goed idee Jurjen eens de operatiezaal in te schoppen om te kijken of hij onder de druk van een échte deadline ook nog een beetje kan opereren. En om te zien of Trauma Center iets is om naar uit te kijken, natuurlijk.

> "VIND IK NIET ZO PRETTIG HOOR, EEN LICHAAM OPENSNIJDEN EN DAN ZIEN WAT ER ALLEMAAL IN ZIT."

Terwijl mijnheer Dijkstra met zijn vingers door zijn grijze baard streek, vroeg hij mij wat ik later wilde worden. Mijn antwoord was: journalist. Dit was in de zesde klas van de lagere school (nu groep 8), dus alweer zo'n vierentwintig jaar geleden.
Ik wilde journalist worden omdat ik dacht dat ik dan met een perskaart overal naar binnen mocht. Alsof dat een soort entreebewijs was voor alles wat leuk en opwindend was in het leven.
Er was ook iemand die dokter wilde worden, daar begreep ik niets van.

ENG

In Trauma Center ben ik niet zomaar een dokter maar een chirurg. Dat vind ik niet zo prettig hoor, een lichaam opensnijden en dan zien wat er allemaal in zit. Een frons op mijn hoofd en een wee gevoel in mijn buik, dat levert het op. Maar goed, het is nu eenmaal mijn werk.
Met de duim van mijn rechterhand op de pook van de Nunchuk kan ik razendsnel wisselen tussen scalpel, drain, hechtingnaald, laser, injectienaald, echo/vergroter, antibiotische gel en pincet. Het gekozen instrument gebruik ik door met mijn linkerhand de Wii-afstandsbediening te bewegen, met A en/of B ingedrukt. Dit voelt zo eng dat het echt is, ik bedoel zo echt dat het eng is. Rechtshandige spelers kunnen de twee controllerhelften omdraaien. Linksom of rechtsom, het werkt allemaal uitstekend.



Gek, in de meeste ziekenhuizen hebben ze een aparte kamer voor vergissingen...



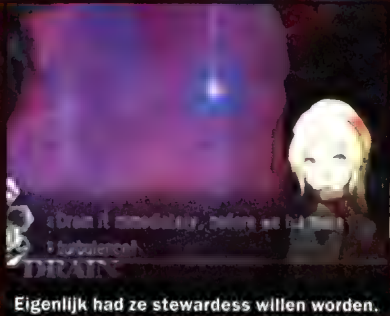
Net op tijd werd het cement uit de balzak van de patiënt verwijderd, want anders was z'n lijf (met z'n niersteen, kalk in de bloedvaten en water in de knie) spontaan een bouwbedrijf begonnen.

TOPSPEL

Laat ik duidelijk zijn: dit is een topspel. Hoogste kwaliteit in alle facetten, en het werkt allemaal uitstekend.
Een score onder de tachtig zou niet kloppen, dat voel ik echt zo. Maar ik ben niet de persoon die dat hoge cijfer gaat geven want ik vind het thema van dit spel te weinig bij mij passen om me in dit spel vast te bijten. En dat is een must bij Trauma Center, je erin vastbijten. Het spel wordt al snel heel moeilijk en vraagt veel van je analyserend vermogen, behendigheid, maag en zenuwen. Het beroep van chirurg is niets voor watjes als ik, dat wist ik in de zesde klas al.

BENIEUWD

De één zit graag achter een kassa, de ander droomt van een bestaan als profvoetballer, weer een ander lijkt het leuk om onder hoge druk in lichamen te snijden. Niets mis mee allemaal, maar ik beleef liever iets anders.
Als spel en kunstvorm is Trauma Center desalniettemin bijzonder geslaagd, dus ik ben benieuwd naar het cijfer.
Wie gaat zich hier eens in vastbijten? Jongens? Jongens? Hé kom op nou, watjes!



Eigenlijk had ze stewardess willen worden.

OOK OP DE DS

Second Opinion op de Wii is in grote lijnen hetzelfde spel als Under the Knife op de DS, maar dan met een paar extra missies. En natuurlijk een andere manier van besturen. Dat laatste geeft de game een heel ander gevoel. Het werkt sneller en voelt echter, alsof je nóg meer betrokken bent bij de maagomdraaiende bloedige actie in beeld.



WAT WIL JIJ WORDEN?

Tegenwoordig hoef je geen beroepskeuzetest meer te doen om erachter te komen welke baan bij je past, je kiest simpelweg een spelletje dat je midden in het werkterrein van jouw interesse plaatst.
Hieronder tien beroepsadviezen.

ADVOCAAT
Roep "Objection" in Phoenix Wright!
BOER
Melk je koeien in Harvest Moon!
KOK
Snijd de groenten in Cooking Mama!
BURGEMEESTER
Verlaag de belasting in Sim City!
DIRIGENT
Zwaai met je stokje in Wii Music!
FOTOGRAAF
Schiet plaatjes in Dead Rising!
TANDARTS
Vul gaatjes in Tamagotchi Corner Shop!
DIERENVERZORGER
Schep stront in Zoo Tycoon 2!
KRANTENBEZORGER
Gooi kranten in de bus in Paperboy!
TAXICHAUFFEUR
Vervoer klanten in Crazy Taxi!

VERWACHTING

Ik speelde een complete versie, dus dat dit een topspel wordt, is meer dan een verwachting. Het moet wel een beetje je ding zijn natuurlijk, snijden in mensen.

+ Alsof de Wii-controller puur voor dit spel is gemaakt.
+ Verhaal is goed geschreven.
+ Gevarieerde spelsituaties.
– Zeer veeleisend en daardoor zenuwslopend.



JURJEN

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION
NINTENDO DS
ATLUS / NINTENDO
1 SPELER
VERWACHT: AUGUSTUS 2007

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

JAN ONTDEKT DE BARBAAR IN ZICHZELF

De fantasiewereld van Conan the Barbarian leent zich uitermate goed voor een game en al helemaal voor een MMO. Dat vond niet alleen Jan maar ook het team van Funcom.

Funcom noemt AoC geen MMORPG maar een Massive Online Action RPG. Het lijkt mierenneuken maar er zijn wel degelijk grote verschillen met andere games in het genre. Om te beginnen speel je dit avontuur eerst als een singleplayer game. Je begint als slaaf en wanneer je op vrije voeten bent, hak, beuk en slice je je een weg naar level 20. Pas vanaf dat moment kun je de game online spelen met anderen.
Het Conan universum is rauw, hard en meedogenloos en kent geen dwergen, elfen en orcs maar gespierde bullen en rondborstige dames met weinig textiel om hun bevallige lijven. Zo blijft de cultpop van Conan gewaarborgd.

HAKKEN

Zeg je Conan, dan denk je aan groteske bijlen en bebloede zwaarden. De gevechten zijn dan ook anders dan in bijvoorbeeld WoW. In plaats van autocombat of razendsnel switchen tussen sneltoetsen, maakt de game gebruik van 'Real Combat'. Dat betekent dat er zes manieren

"CONAN IS RAUW EN MEEDOGENLOOS MET GESPIERDE BULLEN EN RONDBORSTIGE DAMES MET WEINIG TEXTIEL OM HUN BEVALLIGE LIJVEN."



zijn om op een vijand in te hakken. Je kunt met je wapen op het hoofd, de torso en de buik slaan en dan ook nog eens van boven naar beneden en van links naar rechts of andersom.
Combineer deze moves en je brengt nóg meer schade toe aan je vijand, hetgeen gepaard gaat met liters bloed en rondslingerende ledematen. Dit systeem geldt ook voor 'Ranged Combat', magische aanvallen en knokken te paard ('Mounted Combat').
Daarnaast ken het spel 'Formation Combat' wanneer je met groepen samenspeelt. Hoe beter je formaties toepast, hoe sneller je experience stijgt.
Tot slot is er 'Siege Combat' waarbij



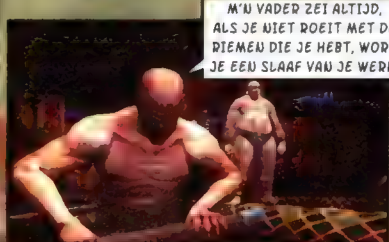
twee grote steden met elkaar in oorlog zijn en je gecoördineerde gevechten uitvoert, enigszins vergelijkbaar met die in Lineage.

KNOKKEN IN DE KROEG

Grafisch weet AoC te imponeren, vooral de enorme vergezichten zijn een lust voor het oog, helemaal als je het spel straks draait onder DirectX10 en Vista waarvoor de game is geoptimaliseerd.
Tussen alle brute 'kracht en praal' is er echter ook ruimte voor een knipoog. Ga je een kroeg in dan kun je dronken worden en verzeild raken



in heuse PvP barfights. Hilarisch!
De makers van AoC hakten al eerder met het MMO bijltje in Anarchy Online en ook de puike adventures The Longest Journey en Dreamfall komen van Funcom. Als men er in slaagt die verhalende kwaliteiten te combineren met rauwe online actie, zal Age of Conan straks flink wat botten... eeh... potten kunnen gaan breken.



WIE IS CONAN?

Misschien dat bij sommige lezers een belletje is gaan rinkelen bij de naam Conan. De avonturen van de barbaar zijn namelijk verfilmd met niemand minder dan Arnold Schwarzenegger in de hoofdrol. Het Conan universum is echter veel ouder dan de films waarin Arnie speelde.
De breedgeschouderde barbaar ontsproot een slordige 70 jaar (!) geleden uit het brein van de Amerikaanse schrijver Robert E. Howard. Hij heeft vele verhalen geschreven die navolging vonden in andere boeken, comics, films, tv-series en games.
Meer info vind je op www.conan.com en www.rehoward.com.



VERWACHTING

MMO spelers die WoW te zoetsappig vinden en een beetje moe worden van 'grinden', komen met Age of Conan meer aan hun brute, bloederige trekken. Of dat genoeg zal zijn om de moordende concurrentie in het MMO genre aan te kunnen, vertel ik je binnenkort.

+ Brute actie.
+ Eerste MMO voor de Xbox 360.
+ Prachtige vergezichten.
- Leeft Conan wel onder Europese gamers?
- Kunnen PC en Xbox 360 spelers straks tegen elkaar knokken?


JAN

AGE OF CONAN
XBOX 360 / PC
FUNCOM / EIDOS
Q2 2007

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

JURJEN MIKT MET SLIJMBALLEN

We moeten nog even afwachten of ie ook in Europa zal verschijnen maar volgens Jurjen is zijn nieuwe slijmmonsterspelletje zo leuk dat hij deze graag op voorhand al met jullie wil delen.

"COMBINEER HET ZOETE SFEERTJE VAN KIRBY MET HET AVONTUURLIJKE SPELGEVOEL VAN EEN 2D-ZELDA..."

Ha leuk, eindelijk steek ik weer eens een Dragon Quest-spelletje in mijn Nintendo-computer. Da's lang geleden, zeg. Ik kan het me niet eens meer herinneren. Waarschijnlijk is het zelfs nog nooit gebeurd.
Wat ook niet zo raar is want er is in Europa nog nooit een Dragon Quest-spel op een Nintendo-computer uitgebracht.
Laten we hopen dat daar verandering in komt met het inmiddels in de VS uitgebrachte Rocket Slime, het avontuurtje dat ik importeerde en momenteel met veel plezier doorloop op mijn DS.
Immers, dat plezier gun ik jou ook.

ELASTIEKJE

Combineer het zoete sfeertje van Kirby in je hoofd met het avontuurlijke spelgevoel van een 2D-Zelda. Denk daarbij ook even aan de



absurde dialogen uit Mario & Luigi, dan staat je neus alvast de goede kant op.
Je bestuurt een slijmbal (dat woord mag je in dit geval letterlijk nemen) die je als een rubberen elastiekje kunt uitrekken en wegschieten.
Een getroffen vijand zal opstuiteren om met een beetje geluk en behendigheid op je hoofd te landen, zodat je hem kunt weggooien.
Dit werkt ook met schatkisten en projectielen die je in kanonnen kunt gooien. Bijvoorbeeld in een relatief klein kanon op een karretje dat je over rails kunt verplaatsen, wellicht op zo'n manier dat de loop ervan op een blokkade wordt gericht. Voer voor puzzels, dat begrijp je.


De graphics en de omgeving zijn rechtstreeks geport van Far Cry Vengeance.

MONSTERLIJK GROTE KANONNEN

Ik gebruikte in de vorige alinea de woorden 'relatief klein' met betrekking tot het woord 'kanon', omdat ik het in deze alinea over monsterlijk grote kanonnen wil hebben, en dan heb ik het niet over tieten.
Dit soort kanonnen is zo groot dat je erin kunt kruipen, om binnen verschillende kamers te bezoeken. In deze kamers tref je projectielen die je in de laadkamers moet werpen.
Dit zie je allemaal op je onderste scherm gebeuren.
Op het bovenste scherm zie je je kanon van buitenaf, hoe die staat opgesteld tegenover dat van een vijand. Die vijand neemt jou onder vuur. Je kunt richten op de projectielen die jouw kant op komen of direct op het schietgevaarte van de vijand.


Ik heb ook weleens een kanon in m'n mond, maar die is dan van Grolsch.

FRIS EN FRUITIG

De kanon-veldslagen vormen een wezenlijk onderdeel van het avontuur. Ze beginnen wat simpeltjes maar winnen snel aan diepte, zo ongeveer vanaf het moment dat je bemanningsleden aan boord kunt halen. Het is illustratief voor


Dit lijkt een rare bocht, maar hoe wil je anders een rondje om de kerk rijden...

de manier waarop onverwachte spelelementen je in Rocket Slime opperbest vermaken.
Al die onverwachte elementen zijn netjes en logisch samengevoegd, gevangen in een fris en fruitig tekenstijltje, ondersteund door muziek waarvan je automatisch vrolijk wordt.
Square-Enix moest deze slijmbal maar eens heel snel richting Europa hoesten.



DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

In Japan is eind 2006 nog een ander DQ-avontuur voor de DS verschenen: Dragon Quest Monsters: Joker, een lichtvoetige RPG die qua opzet wel wat wegheeft van Pokémon (of Spectrobes, haha).
Dat deze Joker in Europa uitkomt is niet waarschijnlijk maar toch ook weer niet uitgesloten.



DRAGON QUEST IX

De échte delen van Dragon Quest komen altijd naar het spelsysteem met de meeste potentiële gebruikers, wat blijkbaar verklaart waarom deel negen niet naar de PlayStation 3 komt (zoals verwacht) maar naar de Nintendo DS.
De eerste vier delen verschenen in eerste instantie overigens voor de NES, deel vijf en zes kwamen uit op de SNES, deel zeven ging naar de PlayStation, de PS2 kreeg deel acht.
In deel negen (op de DS dus) gelukkig geen willekeurige botsingen met vijanden die in menu's verslagen moeten worden maar directe actie met vijanden die je echt ziet lopen. Meer zoals in Zelda dus, en daar zullen in Europa weinig DS-bezitters om rouwen. Deel negen wordt hier overigens pas halverwege 2008 verwacht.

VERWACHTING

Dit is gewoon een superleuke action adventure die bij de gemiddelde DS-bezitter prima in de smaak zal vallen.

+ Fris en origineel in alle facetten.
+ Monsterlijk grote kanonnen!
− Misschien iets te gemakkelijk en oppervlakkig voor de doorgewinterde speler.

JURJEN

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME
NINTENDO DS
SQUARE-ENIX
1 - 4 SPELERS
VERWACHT: EIND 2007

NOBILIS LINE-UP 2007

Twee maanden geleden schreef Jan een artikel over Two Worlds, een game die hij bestempelde als potentiële Oblivion opvolger. Uitgever van dit spel is Nobilis dat ons uitnodigde om eens in Parijs naar hun totale line-up te komen kijken. Maarten stak het meest enthousiast z'n vinger op, en pakte de Thalys richting de lichtstad.

Ik moest me om tien voor vijf 's ochtends melden op Utrecht CS. Zelden sta ik zo vroeg op, maar voor dit tripje naar Parijs had ik het over. Benieuwd als ik was of de uitgever van Two Worlds dit jaar nog meer 'verborgen pareltjes' voor ons in petto zou hebben.

'NET NIET' GAMES OVERHEERSEN

MOUNTAIN BIKE ADRENALINE

PS2 / LENTE 2007

De titel zegt het al; dit is een game waarin je op een mountain bike op verschillende manieren van een berg af kan denderen. Nou ja, denderen... rollen is misschien een betere omschrijving. De actie is namelijk ver te zoeken. Het voelde meer aan alsof ik met een volgeladen bakfiets aan het rijden was. Ook de graphics stammen uit het jaar nul.

Dit was de slechtste titel die Nobilis me liet zien. En er was niet eens een multiplayer optie... Wat een bagger!



DEATH TO SPIES

PC / Q3 2007

In de tijd van de Tweede Wereldoorlog ben je een Russische spion. Je taak? Heel simpel: het elimineren van spionnen, bedriegers en ander gespuis dat de Russische macht in gevaar kan brengen.

Het komt neer op sluipwerk en koelbloedig killen. Net als Hitman, alleen dan in de stijl van Commandos. Simpel is het niet, origineel ook niet. Eerlijk gezegd wist de game me op geen enkel punt te overtuigen.





TV GIANT

PC / APRIL 2007

In TV Giant sta je in de schoenen van de manager van een tv-zender. Je krijgt allerlei opdrachten die de head honcho van een tv station ook voor z'n kiezen zou krijgen. Zo bepaal je welke programma's je uitzendt, neem je personeel aan en hou je de kijkcijfertjes goed in de gaten.

De game is een soort mix tussen De Sims en The Movies en gaat vrij diep. Je kunt zelfs je eigen tv-studio's upgraden en je eigen films en programma's maken. Niets voor mij maar als je The Movies vet vindt, dan kan je dit ook wel waarderen.



HARD TO BE GOD

PC / SEPTEMBER 2007

De titel klinkt als een goedkope Duitse pornofilm, maar Hard To Be God is gebaseerd op het razend populaire gelijknamige boek van de Russische Strugatsky broeders.

De game gaat verder waar het boek eindigde. Alle planeten zijn geëvolueerd, op eentje na en daar moet jij als speler een kijkje nemen. Maar dat kan natuurlijk niet in je supersonische outfit. Nee, je gebruikt de kleding en wapens die gebruikelijk zijn op de planeet waar je op bezoek gaat. Weliswaar oogde deze action/rpg erg fris en kleurrijk, maar het verhaal slaat echt op kaas. Ik moest dan ook keihard lachen toen de Rus die mij de game presenteerde voor een eindbaas ineens zijn middeleeuwse outfit veranderde in een ruimtemannetjespak en een gigantische krokodil aan gort schoot met zijn firegun...

MYTHIC WARS

PC / MEI 2007

In de RTS Mythic Wars heb je de keuze om met humans, elfjes of orcen te spelen. Echter, die orcen zien eruit als apen; als ze die monsters nou groen hadden gemaakt...

Enfin, de game zag er erg fraai uit, maar kwam op mij vrij simpel en weinig uitdagend over.

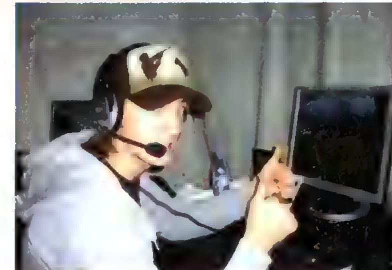


NET NIET

Op een na zagen alle games er verzorgd uit en ook op de gameplay was niet veel aan te merken. Maar om nu van potentiële topgames te spreken, gaat me echt iets te ver. De verhalen zijn nogal simpel en dubieus, en de originaliteit is vaak ver te zoeken. Ik vond het eigenlijk allemaal 'net niet games'.

Eigenlijk was er maar één game die het vroege opstaan écht waard was, en dat was natuurlijk Two Worlds, waar Jan al eerder over schreef.

Ik heb er ook een uurtje mee mogen spelen en die ervaring lees je op het befaamde Powerweb: www.powerunlimited.nl! Checken dus!



BAKLAP TV

Het enige gamesprogramma met ballen (letterlijk)!
Ongeveer iedere maand een nieuwe uitzending op www.powerunlimited.nl

"PAS ALS IK EEN ROLLETJE HEB MOGEN SPELEN IN BAKLAP TV, BESCHOUW IK MIJN CARRIÈRE ALS GESLAAGD."



"MOCHTEN ZE BIJ BAKLAP TV OOIT EEN FLUFFER NODIG HEBBEN... IK DOE HET GRATIS!"
J.Jameson in het Ranzige Regenblad.

GAMESHOPS IN NEDERLAND



Begijnenstraat 9b - 1941 BR Beverwijk - www.bmmgames.nl

PC- en Console Games.
Ruime afdeling 2e hands games
Anime, merchandise, guides en accessoires

De Xbox 360 Specialist

Xboxhome.nl

Gratis verzending van games!
Games vanaf 20,- euro!
Uit Voorraad Leverbaar!

Tel. 030 669 1224
www: www.xboxhome.nl

Power Unlimited is het grootste en meest toonaangevende Gameblad van de Benelux!
Wilt u hierin adverteren?

Bel:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



Ontdek GIZMODO

DE GADGET WEBLOG



- GSM's
- Laptops
- PDA's
- Gadgets
- Wireless

De eerste global weblog met de technologische innovaties van de toekomst.

www.gizmodo.nl

REVIEWS

ZWARE KLUS

Poeh, dat was me het nummertje wel. Sterker, dit ís me het nummertje wel, want terwijl ik dit schrijf moeten er nog heel wat pagina's binnenkomen en de deadline was een week of wat geleden.
Soms kan dat niet anders; we willen natuurlijk, hoe moeilijk dat ook is voor een maandblad, zo actueel mogelijk zijn. En als dan op het allerlaatste moment toch nog die vette game binnenkomt waar we al weken op zaten te wachten, dan ruimen we graag nog effe snel een plekkie in. Soms kan het wèl anders maar daar zal ik jullie niet mee vermoeien (ik spreek de heren redacteuren binnenkort daarover).
Dat het zo'n heavy klus was deze maand had daar overigens niets mee te maken. Nee, dat lag meer aan de extra acht pagina's die we mede vanwege de PS3 special hebben gemaakt, het geringe aantal advertenties (dús meer redactie) en het Command & Conquer krantje dat omgerekend zo'n zestien PU pagina's beslaat.
Eén ding kunnen we dan ook vaststellen: met de kwantiteit zit het wel goed dit nummer. Ik hoop dat jullie ook tevreden zijn over de kwaliteit want dan maakt het geen reet uit hoeveel moeite het maken van een blaadje soms kost.

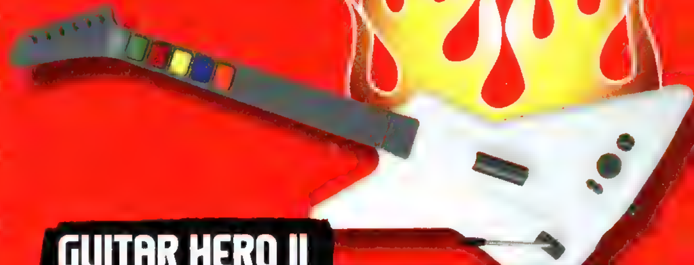


BELONING

Het is bijzonder knap om een first-person shooter te ontwikkelen die beter wordt naarmate je 'm vaker speelt. Resistance is zo'n spel. De game wordt simpelweg beter als je 'm voor de tweede maal speelt en dat komt voornamelijk door de wapens. Gaandeweg het avontuur leer je de wapens kennen, weet je wat ze doen en hoe je ze dient in te zetten. Dat leerproces is in feite pas afgerond als je de game voltooid hebt.
Het échte genieten begint pas als je nogmaals in het avontuur duikt. Dat klinkt saai ware het niet dat er een beloning schuilt in het herspelen van deze titel: nieuwe wapens.
Hadden alle games maar zo'n soort beloningsysteem. Dat zou toch heerlijk zijn? Zelda uitgespeeld? Speel 'm opnieuw met andere wapens om op plaatsen te komen die je eerder niet kon bereiken. Een epische game wordt op die manier nóg avontuurlijker.
Maar er schuilt ook gevaar in zo'n opzet. Zo moet het de eerste keer dat je een game speelt natuurlijk niet zo zijn dat je het saai vindt, want dan zul je nooit de moeite nemen om de game zelfs maar uit te spelen, laat staan te herspelen.



TOPSCORE



GUITAR HERO II

"MET DE GIBSON X-PLODER HEB JE NIET MEER HET IDEE DAT ER EEN SPEELGOEDGITAARTJE OM JE NEK HANGT."

MEEST GELEZEN GAME

POKÉMON RANGER

"PAS NA ZO'N ANDERHALF UUR LEZEN-SPELEN-LEZEN-SPELEN KRIJG JE HET GEVOEL EEN BEETJE JE EIGEN WEG TE MOGEN ZOEKEN."



KORTSTE CONCLUSIE



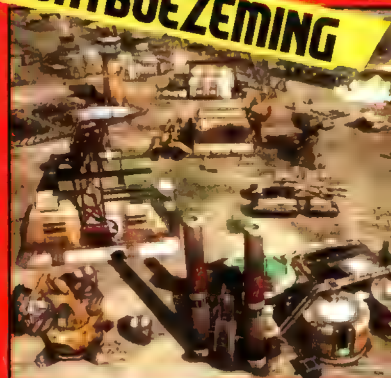
KORORINPA

"EEN LEUK SPEL"

VERRASSENDE ONTBOEZEMING

COMMAND & CONQUER 3

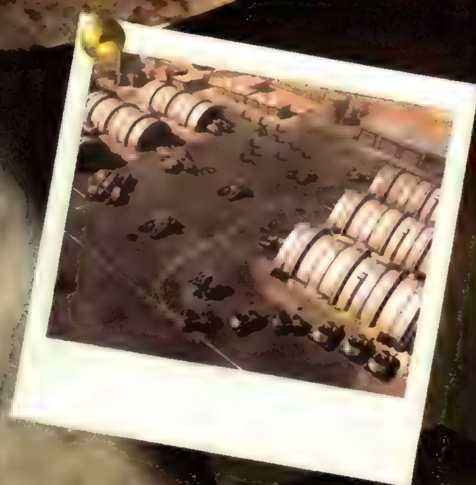
« HET VOELT ALS EEN WARM BAD EN IK BESEFTE AL SPELENDE DAT IK VEEL TE LANG NIET IN BAD BEN GEWEEST.»



COMMAND & CONQUER 3:

RTS games zijn niet voor iedereen. Command & Conquer 3 is een RTS game. Command & Conquer 3 is voor iedereen. Dat klinkt volkomen onlogisch maar Jan weet als zovaak recht te praten wat krom lijkt.

Command & Conquer is een serie die ongelofelijk veel betekend heeft voor het RTS genre. Sterker, de oorspronkelijke ontwikkelaar Westwood heeft het genre eigenhandig uitgevonden.
De serie is na twaalf jaar nog steeds alive & kicking en grijpt met dit laatste deel terug op de oerbeginselen van de vroege Command & Conquer games.
En hoe waanzinnig ik de Total War serie ook vind, en hoe heftig ik de gevechten in Supreme Commander en Company of Heroes ook heb ervaren; Tiberium Wars voelt na die spellen als een welkome afwisseling.
Het gaat snel, het gaat soepel en de instant funfactor wordt in ere hersteld. Tiberium Wars heeft de potentie niet alleen de fanbase van weleer te verleiden maar ook de groep gamers die pas is ingestapt bij Generals of Battle For Middle-Earth. En zelfs als je die games niet hebt gespeeld of die hele RTS shit je nooit een moer kon schelen, dan nog is deze game ook iets voor jou. Ik zal je uitleggen waarom..



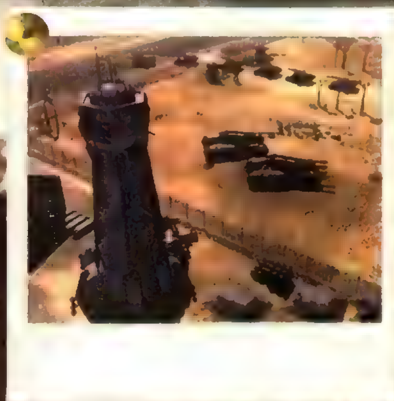
COMMAND & KNALLEN

C&C 3 draait om loeiende lasers, nucleaire raketten, Ion Canons, dikke tanks en nog dikkere bommen en granaten. De actie is even snel als bruut en je kunt heerlijk huishouden met de drie strijdende partijen GDI, Nod en The Scrin.
Iedere kant beschikt over een keur aan toffe units, speciale helden en superwapens, waarbij met name The Scrin over eenheden en krachten beschikken die je tegenstanders doen sidderen van angst.
Je kunt je op alle fronten laten gelden. Complete flatgebouwen kun je Twin Tower style met de grond gelijk maken, waarna brokstukken en stofwolken je doen happen naar lucht. Tanks spatten in stukken uiteen en als de aliens hun speciale wapens in de strijd gooien is het helemaal feest. Duke Nukem zou zich hier thuisvoelen.



COMMAND & CAMPY

De campy tussenfilmpjes van weleer zijn terug en deze keer met een cast aan acteurs die de B-status allang ontstegen zijn. Dat betekent lekkere wijven, Kane in topvorm, kloeke mannen en sneaky snoodaards die je, dan weer doodserieus dan weer met snedige humor, je missieopdrachten toebrullen terwijl ze je recht in de ogen kijken. Dit geeft een intimiteit, een betrokkenheid die vrijwel alle andere RTS games missen.
In C&C 3 bèn je de Nod, bèn je de GDI en bèn je (bijna) die rare, freaky aliens. Bovendien zijn de filmpjes in knisperend HD opgenomen dus het oogt allemaal lekker.



"C&C 3 IS GENIETEN

COMMAND & KEUZE

Bouw een basis, zet een gelikte oorlogsmachine op poten en vernietig de tegenstander met alles wat je hebt; dat was en is nog steeds de basis van C&C.
In Tiberium Wars komt het gelukkig neer op meer dan 35 missies lang dom klikken en bombarderen. Zo kun je per missie kiezen welke opdracht je eerst wilt doen. Neem je eerst de opdracht aan om het vliegveld in te nemen, dan heeft dat (bij succes) tot gevolg dat je luchtsteun hebt. Maar je kunt er ook voor kiezen eerst te proberen een radarpost te veroveren waardoor je razendsnel zicht hebt over de hele map en eerder op de hoogte bent waar de vijand zich heeft verschanst. De keuze die je maakt, heeft gevolgen voor de rest van de missie.
Voorts kun je deze keer formaties gebruiken en is er sprake van zogenaamde 'directional damage' waardoor aanvallen van achteren meer schade toebrengen.
Superpowers [illegible] meer keuzevrijheid en de gameplay de nodige tactische laagjes.



TIBERIUM WARS

JAN ZIT IN EEN WARM BAD

COMMAND & CONTROLE

Je muiscursor glijdt zijdezacht door het beeld en nooit hoef je meer aan te klikken dan noodzakelijk.
De interface is overzichtelijk en uitermate handzaam zodat je ten alle tijden via de minimap kunt zien waar je barakken zijn, waar je je manschappen wilt hebben, waar je een nieuw gebouw neer kunt zetten enzovoorts.
Bouwen is een fluitje van een cent. Kies het gebouw uit, speel verder en een tijdje later kun je de fabriek of energiecentrale gewoon neerzetten; even simpel als doeltreffend. Net als de hele interface; een verademing.



COMMAND & CANDY

Tiberium Wars ziet er weer likkebaardend uit. Het groene Tiberium, de paarse lasers van The Scrin, de explosies, de vele lichtjes, bewegende radertjes, animaties van voetsoldaten... dit moet de mooiste RTS zijn van dit moment!
Command & Conquer 3 is sowieso genieten van het begin tot het eind. Het voelt als een warm bad en ik besefte al spelende dat ik veel te lang niet in dit bad was geweest. Altijd maar douchen is ook niet alles.



"VAN BEGIN TOT EIND."

COMMAND & COMMUNITY

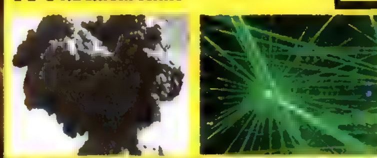
Online is natuurlijk de plek waar de echte gevechten worden uitgevochten, en aangezien het spel helemaal is ingericht op Esports en toernooien kunnen we hier heel veel van verwachten. Ook straks met de Xbox 360 versie die de Live Vision camera ondersteunt.
Het spel kent bovendien lekker veel modes. Van een snel potje knallen tot een complete verover-de-wereld strijd.



COMMAND & KRITISCH

Het is niet alleen maar lof voor C&C 3. Zo heeft de A.I. soms rare streken, lopen (rijden) de Harvesters elkaar soms danig in de weg en blijft pathfinding een enkele keer een probleem.
Ook bemerkte ik hier en daar wat soundbugs maar dat kan ook aan de testversie gelegen hebben.
Overigens verbleken deze zaken bij de lol die ik had tijdens het spelen van dit nieuwste deel in mijn geliefde serie.

C & C TIBERIUM WARS





CONCLUSIE

Tiberium Wars is alles wat ik van de game gehoopt had - en zelfs nog een beetje meer. Niet wereldschokkend maar wel fun, fun, fun. Command & Conquer is weer helemaal terug.



JAN

SCORE 88

De singleplayer campagnes speel je, als je een beetje vent bent, in een lang weekend uit maar daarna houden de diverse multiplayer en skirmish modes je nog weken, zoniet maanden zoet.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
PC / XBOX 360
1 - 8 SPELERS MULTIPLAYER
ELECTRONIC ARTS
PC OUT NOW / XBOX 360 JUNI 2007
12+

HALEN ALS

- Je een jongen bent.
- Je een meisje bent.
- Je een gamer bent.



VOOR NIEUWE ABONNEES

Domineer het Europese voetbal met UEFA Champions League 2006 - 2007. Leid je favoriete Europese team door drie verschillende competities en probeer alle prijzen binnen te slepen. Daag je grootste rivalen uit in nationale competities, bekerwedstrijden en de UEFA Champions League, en beleef het spektakel van het Europese voetbal als nooit tevoren.



WINKELWAARDE

12 x PU + UEFA Champions League 2006-2007 XBOX360 = € 102,59

12 x PU + UEFA Champions League 2006-2007 PS2, PSP, PC = € 79,59



MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN, VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00 - 21.00 UUR

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

SID MEIER'S PIRATES!

Voor de derde keer kregen we Pirates! binnen op de redactie. En voor de derde keer schuiven we de game door naar onze enige echte eigen zeeschuimer Boris.

BORIS GAAT HET SCHIP IN

Pirates! kwam drie jaar geleden uit op de PC, werd vervolgens geport naar de Xbox en maakt nu anno 2007 in precies dezelfde vorm zijn opwachting op de PSP. Daarmee bewijst ontwikkelaar Firaxis zichzelf noch de PSP een dienst want niemand zit te wachten op een port van een oude remake.
Jammer ook dat de PSP zwaar heeft te lijden onder de lange laadtijden. Iedere keer als je een haven binnenkomt en je wilt de gouverneur spreken zul je rustig moeten wachten tot het verplichte animatiefilmpje is geladen. Ik kan je verklappen dat dit na verloop van tijd behoorlijk irritant wordt.







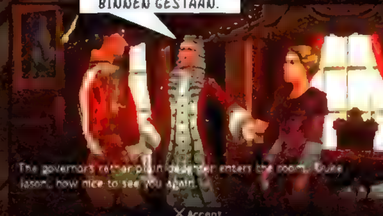
Verder is de PSP niet in staat om een vloot van meerdere bootjes tegelijkertijd te laten zien want je hele vloot wordt nu nog maar weergegeven als één schip. De overige boten zijn aanwezig in de vorm van icoontjes.

DE JONGE MATROOS

In Pirates! beleef je het verhaal van een jonge matroos die zichzelf opwerkt tot een van de meest gevreesde piraten uit het Caribisch gebied. Dat doet hij niet alleen voor de roem en het goud maar ook om zijn ontvoerde familie te redden. Door het spel heen word je overladen met kaarten en tips van mysterieuze vreemdelingen die altijd ergens achterin een kroeg zitten.
De manier waarop het verhaal wordt verteld is wel aardig maar het is jammer dat alle gebeurtenissen altijd identiek zijn. Zo heeft elke gouverneur een dochter waarmee je kunt dansen. Deze dames zijn er in de categorieën lelijk, aardig en lekker. Alle vrouwen in een zelfde categorie zien er altijd hetzelfde uit. Dat geldt ook voor de mannen trouwens. Die zijn er in de categorieën goed, onaardig of evil.

LATER

Aan het eind van de rit is Pirates! nog altijd dezelfde game die het ooit op de Amiga was. Het is een fantastisch avontuur waarbij rum, vrouwen, goud en vermiste familieleden de ingrediënten vormen voor de moeder van alle piraten games. De PSP versie is zeker niet de beste versie ooit gemaakt maar fuck dat; het is leuk voor in het vliegtuig ofzo.



"AAN HET EIND VAN DE RIT IS PIRATES! NOG ALTIJD DEZELFDE GAME DIE HET OOIT OP DE AMIGA WAS."

PC VS XBOX VS PSP

Pirates! Is er op drie verschillende platformen. Dan vraag jij je natuurlijk af welke versie het best is.

GRAPHICS

Om te beginnen de graphics. Daar is een duidelijke winnaar. De PC versie heeft de hoogste resolutie en daarom ook de mooiste graphics. Overigens op de voet gevolgd door de Xbox versie die weer sneller loopt en een hogere framerate heeft. De PSP versie blijft qua graphics heel ver achter.

BESTURING

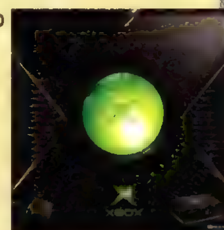
De PC versie moet het hebben van een boel geklungel met het toetsenbord. De Xbox versie daarentegen heeft een simpele besturing gebaseerd op de controller en datzelfde geldt eigenlijk ook voor de PSP versie. Al is de Xbox controller vele malen beter dan de besturing op de PSP. Dus: 1 Xbox, 2 PSP en 3 PC.

ERVARING

Op welk platform is het spel het leukst? Daarin ben ik niet helemaal onafhankelijk want ik speelde de game eerst helemaal uit op de PC om hem vervolgens nog een paar uurtjes op de Xbox te spelen. De PSP versie kan me dan weinig meer boeien. Toch is de besturing belangrijk en die was op de Xbox, zoals aangegeven, stukken beter dan op de PC. Daarom zeg ik 1 Xbox, 2 PC en 3 PSP.

OVERALL

Duidelijke winnaar is de Xbox versie, gevolgd door de PC versie en helemaal achteraan komt de PSP die eigenlijk weinig goed kan doen. De boodschap is duidelijk, zoek op eBay een oude Xbox versie en bespaar jezelf 40 euro en een hoop wachten op laadschermen.





HALEN ALS

- Je deze game nog niet op een ander platform hebt gespeeld.
- Je net zo'n grote Sid Meier fan bent als ik.
- Je net zoveel van piraten houdt als ik.

CONCLUSIE

Je zou kunnen zeggen dat deze remake van een klassieker zelf een klassieker is geworden. Toch had Firaxis zichzelf een beetje meer mogen motiveren om van deze PSP versie iets bijzonders te maken.


BORIS

SCORE 75

Alleen al door de laadtijden ben je wel effe zoet met deze game, maar dat lijkt me toch niet helemaal de bedoeling.

PIRATES!
PSP / PC / XBOX
FIRAXIS / TAKE 2
1 SPELER
OUT NOW
12+



FINAL FANT

We zagen Jeroen deze maand vrijwel constant met een DS Lite in zijn knuisten. En aan de uitdrukking op zijn gezicht konden we afleiden dat de game die erin stak, hem in alle opzichten bezighield...

JEROEN DURFT NIET VERDER.

Mijn helden staan op dit moment voor de kristallen toren om voor eens en altijd af te rekenen met Xande die de wereld in duisternis wil hullen. Buiten de poorten heb ik het luchtschip de Invincible geparkeerd, zij dient als een veilige haven waar ik op adem kan komen mocht de strijd te zwaar worden. Mijn Knight, Summoner, Devout en Ninja zijn tot de tanden toe bewapend en klaar om Xanda naar het hiernamaals te trappen.
Het was overigens niet gemakkelijk om hier te komen; de reis was lang, vermoeiend en af en toe zelfs frustrerend.



HET BEGIN

Aan het begin van het avontuur heeft hoofdrolspeler Luneth nog geen idee van wat hem te wachten staat, en datzelfde geldt voor zijn metgezellen Arc, Ingus en Refia; ook zij hebben niet het geringste vermoeden dat het lot hen heeft aangewezen om grootse daden te verrichten Ik wist dat wel. Ik voelde al vanaf de eerste muziekriedels dat mij iets bijzonders te wachten stond; zo'n typisch meeslepend Final Fantasy avontuur dat veel van mijn doorzettingsvermogen zou vragen.



VIER KRIJGERS

In het begin had ik eigenlijk niets aan het viertal. Als klasse (Job) waren het Freelancers en dat is zo'n 'net niet' klasse. Ze kunnen geen magie gebruiken en zijn totaal niet handig met zwaarden. Blij was ik dan ook toen ik na behoorlijk wat omzwervingen en verschrikkelijk veel willekeurige gevechten mijn eerste kristal vond.
Het bemachtigen van dat eerste kristal betekende niet alleen dat ik een stapje dichter bij mijn gevecht met Xanda was gekomen (ik moest er immers vier vinden om met hem te kunnen strijden), het betekende tegelijkertijd dat ik mijn helden nieuwe jobs kon aanmeten. Luneth was mijn voorman en moest de klappen uit gaan delen, ik stak hem daarom in het strakke pakje van de Warrior. Arc werd Black Mage (voor aanvallende magie) terwijl Ingus als White Mage (voor verdedigende magie) door het leven zou gaan. Als laatste doopte ik Refia tot Thief, die zijn lekker snel en met de juiste wapens nog krachtig ook. Een mooi uitgebalanceerd team dacht ik op dat moment.







Onder het mom 'ik laat mijn grot zien, als jij jouw grotje laat zien'.

JOB HOPPEN

Dat bleek uiteindelijk ook zo te zijn. Gedurende het hele avontuur, waarbij ik met verschillende luchtschepen de hele wereld over ben gevlogen, ben ik nooit in de verleiding geweest om te 'job hoppen'. Het is slechts éénmaal voorgekomen dat ik 't hele team om heb moeten gooien. Dat was het moment dat ze allemaal in het harnas van de Dragoon gestoken moesten worden om een moeilijk gevecht ten goede te keren.
Verder heb ik vastgehouden aan mijn oorspronkelijke team. Een winning team en dat moet je 'never changen', zoals je weet. Daar komt bij dat job hoppen kwaliteitsverlies met zich mee zou brengen. Als ik iemand van klasse zou wisselen, zou het meerdere gevechten duren







HALEN ALS

- Je net als ik een Final Fantasy nerd bent.
- Je een uitdagende game voor de DS zoekt.
- Je om kunt gaan met soms frustrerende gameplay.

BELANGRIJKE TIP

Wellicht verraad ik hier iets maar het is, om teleurstellingen te voorkomen, beter dat je het van te voren weet.
Op de wereldkaart zijn drie locaties waar je drie monsters (Odin, Leviathan en Bahamut), vindt. Versla je ze dan staan ze tot je beschikking en kun je ze met een Evoker, Summoner of Sage oproepen en inzetten tijdens een gevecht.
Dat had ik dus gedaan (me rot gezocht, uiteindelijk gevonden en alle drie verslagen), en toen kwam ik uiteindelijk op een punt (ik ga niet verklappen waar en wanneer) dat ik twee mannetjes zag waarbij ik deze Summons gewoon kon kopen. Juist, KOPEN! Al die moeite die ik gedaan had om ze alle drie in handen te krijgen... terwijl ik ze achteraf voor 195.000 goudstukken had kunnen kopen!
Vergaar dus gedurende het spel de nodige goudstukken en bespaar je de moeite om de hele wereldkaart af te struinen op zoek naar de monsters.

ASY III

"IK BEN ER BIJNA, DAT WEET IK. DIE LAATSTE HINDERNIS IS ALLEEN FRUSTREREND HOOG."

alvorens hij of zij gewend was aan zijn of haar nieuwe job. Dat deed ik liever niet, zeker niet omdat mijn team al die irritante willekeurige gevechten gewoon bleef winnen. Zonder problemen loodste ik Luneth en zijn drie vrienden door doolhoven, kerkers en tempels, tot ik dus aankwam bij de kristallen toren…



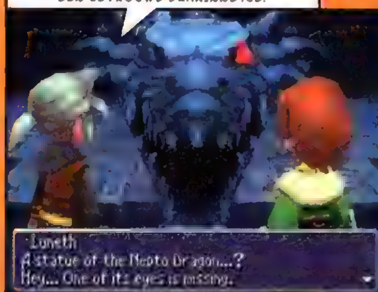
KANSLOOS

Ineens durfde ik niet verder te gaan met mijn team. Natuurlijk, ze waren inmiddels een stuk sterker geworden en in alle opzichten gegroeid, maar toch had ik angst.
Het beklimmen van de toren, de laatste hindernis op weg naar de climax van mijn avonturen, is een levensgevaarlijke onderneming. De tocht is lang, verraderlijk en oneerlijk.
Met alle tegenstanders die ze in de weg stonden, hebben mijn vrienden (na 30+ uur mag je ze wel tot je vriendenkring rekenen vind ik) afgerekend. Maar wat nu?
Ik was niet bang voor Xande zelf, dat is een eitje. Die had ik dan ook

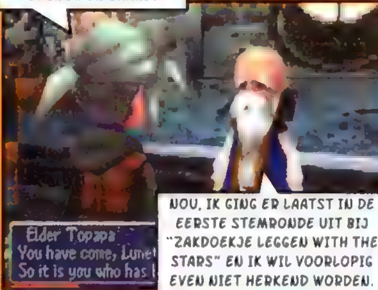


Dat zal vast geen natte droom zijn geweest.

in twee beurten, met twee vingers in mijn neus overwonnen, maar het is die donkere wolk na dat gevecht die mij nog steeds nachtmerries bezorgt.
Had ik mijn vrienden niet nóg sterker moeten maken? Had ik ze niet nóg meer moeten trainen? In Final Fantasy games houdt dat in dat ze doelloos rond dienen te lopen, op



zoek naar willekeurige gevechten, heel veel willekeurige gevechten zodat ze sterker worden. In vaktermen heet dit 'grinden' en het is saai, dodelijk saai.
Maar het moet, want ik wil niet weer een paar uur bezig zijn met het beklimmen van die kristallen toren om vervolgens kansloos terug te worden gestuurd naar het punt waar ik mijn laatst opgeslagen spel opnieuw kan laden.





Ik twijfel nog steeds. Is mijn gezelschap in staat het kwaad te overwinnen? Ik durf niet. Dus staan Luneth, Arc, Ingus en Refia nog steeds voor de poort van de kristallen toren. Tot ik de moed heb gevonden om door te gaan.
Ik ben er bijna, dat weet ik. Die laatste hindernis is alleen frustrerend hoog.

PENVRIEND

Ieder dorpje heeft een zogenaamde Moogle, een knuffelbaar beestje waarmee je briefjes kunt versturen naar verschillende personages uit de Final Fantasy III wereld. Soms krijg je antwoord, vaak ook niet. Je kunt overigens niet je eigen brieven schrijven, dat doet die Moogle voor je.
Wel kun je zelf brieven schrijven naar 'echte' levende mensen. Bijvoorbeeld naar vrienden die het spel ook in huis hebben. Via Wi-Fi kun je de brieven dan versturen (wel even hun friendcode noteren natuurlijk).
Het werkt, maar daar is ook alles mee gezegd. Door de gebruiksonvriendelijkheid zal het (als je het al doet) bij korte mededelingen blijven die hoogstens uit een paar zinnetjes zullen bestaan. Beetje een nutteloze functie op deze manier.





CONCLUSIE

Final Fantasy III doet in feite niets nieuws maar borduurt lekker voort op de vertrouwde elementen uit de serie. Daar is niet veel mis mee maar het zorgt er tegelijkertijd voor dat de game niet echt boven zichzelf uitstijgt.



JEROEN

SCORE **70**

Na ongeveer 40 uur zul je de aftiteling voorbij zien rollen.

FINAL FANTASY III
DS
SQUARE-ENIX / UBISOFT
1 SPELER
VERSCHIJNT: APRIL / MEI 2007

12+



BURNOUT DOMINATOR

MAARTEN IS EEN LOSGESLAGEN MANIAK

Maarten vindt weinig dingen zo stoer als hersenloos met snelle bakken over het asfalt scheuren. Zo'n game als Burnout Dominator is dan ook geknipt voor hem... Al was het maar als contrast voor het dagelijkse ritje in weer en wind op z'n vouwfiets...

"TIJDENS HET RACEN HEB JE NIET EENS DE TIJD OM MET JE OGEN TE KNIPPEREN."

Burnout Dominator keert terug naar z'n roots. Dat betekent dat ie qua gameplay anders is dan z'n voorganger Burnout Revenge waar je als een blinde baviaan met lasogen letterlijk dwars door het verkeer heen diende te bouwen. Ik hou best van arcade maar door auto's heen rammen en er dan sneller van gaan rijden? Dat slaat natuurlijk als een pik op een slagroomtaartje.
Ook developer Criterion is daar inmiddels achter en tapt daarom met Dominator uit het oude, vertrouwde Burnout vaatje.



Mijn TomTom zou zeggen: "keer om, u rijdt spook".

MANIAK

De game heeft dan ook de ingrediënten die je verwacht van een Burnout game. Dat betekent dat je weer volop aan de bak moet met het maken van takedowns, het door de bochten driften en het aan de kant beuken van traag verkeer.
Rij je als een losgeslagen maniak dan word je beloond met extra boostpower. Je moet risico's durven nemen en niet bang zijn af en toe tegen een tegenligger uit elkaar te spatten, want als je crasht, kun je altijd nog je opponent via de aftertouch een kus van de vangrail cadeau doen.
Er is trouwens veel minder verkeer dan in Revenge waardoor je je raceskills beter kunt benutten omdat er meer ruimte is om je route te bepalen.

WERK AAN DE WINKEL

Denk niet dat je de game in een avondje uitspeelt; er is namelijk weer een shitload aan te unlocken racemonsters en events. En voordat je alle shortcuts ontdekt hebt, ben je echt wel een paar versleten bandjes verder. Ook de hoeveelheid targets en tracks is zo groot dat je je



Logisch dat ze niet weten hoe snel ze Duitsland moeten verlaten.

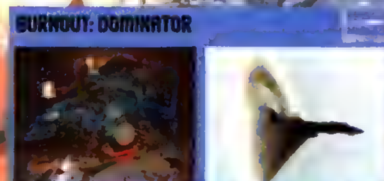
vriendin effe op hold moet zetten. Je gaat natuurlijk voor de eerste plek, de hoogste score, de meeste takedowns of de langste drift (afhankelijk van het onderdeel) maar daarnaast zijn er nog andere doelen tijdens deze races te behalen.
Zo win je nieuwe auto's door een bepaalde ragbak tijdens een race twee keer een takeout te bezorgen. Wil je een shortcut unlocken? Dan zul je eerst een vierwieler door de vangrail moeten rammen. Genoeg te doen dus!

STRAALJAGERMOTOREN

Het is echt heerlijk om te ervaren hoe goed de snelheid er weer inzit. Naast de gewone boost is er nu een turbo boost waarmee je een 'burnout' kunt maken en als je het grapje een paar keer achter elkaar uitvoert, stijgen je scores naar absurde hoogten. Het geluid van straaljagermotoren en het blurry scherm geven je het gevoel dat je elk moment het asfalt kan verlaten om op te stijgen. Het vergt dan ook heel wat concentratie om met je bolide op de baan te blijven.
Ik moest mezelf gewoon om het kwartier effe rust gunnen om een bakkie koffie te halen want tijdens het racen heb je niet eens de tijd om met je ogen te knipperen.



HALEN ALS





Ze werden volkomen verrast door het Chinese Nieuwjaar.

TRILLOOS BEUKEN?

Hoe fantastisch ik de PlayStation 3 ook vind, ik heb nogal wat problemen met het ontbreken van de dual shock technologie. Burnout gaat ook uitkomen voor de PlayStation 3 en ik mis dat trillen in m'n handpalm bij de gedachte alleen al. Deze game kan in mijn ogen namelijk niet zonder schokkende controllers.
Burnout Dominator is dan ook een van de redenen waarom ik momenteel naast het spelen van MotorStorm op de PS3 ook graag de PS2 aanzet.



CONCLUSIE

Het is goed dat EA met Dominator weer voortgaat op de beproefde weg. Ik kan nog steeds genieten van de snelheid en de spetterende actie die in deze serie verpakt zit. Goed nieuws ook voor iedereen die geen PlayStation 3 heeft gescoord: de PS2 is nog springlevend!



MAARTEN

SCORE 84

Om de game op 100% uit te spelen, ben je langer dan een week bezig.

BURNOUT DOMINATOR
PS2 / PSP
CRITERION / ELECTRONIC ARTS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+



KORORINPA

JURJEN ROLT DOOR

Een nieuwe Monkey Ball rolt natuurlijk linea recta naar Jurjen en dus ook deze, eh…, Kororinpa.

Wat krijgen we nou weer! Verdomme, Ed, was dat nou nodig? Ik vind het knap hoe jij altijd die intro's schrijft maar om nu meteen al in de inleiding weg te geven dat dit spel op Monkey Ball lijkt? Deze hele pagina wilde ik besteden aan een dwingend betoog dat de lezer nog volkomen in de spanning van het ongewisse moest houden, om pas gedurende de laatste alinea in een messcherpe analyse te wijzen op de verrassende overeenkomsten tussen Monkey Ball en Kororinpa. Hoe kan ik hier nu nog een beetje fatsoenlijk mijn werk doen?

(Door: Danpos)
Dat ding is net zo dun als die van m'n pa!

OUDE AAP

Geen apen in deze Monk... eh, Kororinpa. En er zijn meer verschillen. Verschillen ja, want daar ga ik het nu over hebben. Overeenkomsten benoemen heeft nu natuurlijk geen enkele zin meer, laat staan het opbouwen van een fijne spanningsboog om uiteindelijk met het benoemen van de overeenkomsten de bal in het doel te rollen. Bedankt Ed!
De verschillen dus: in Kororinpa kan de camera niet draaien, waardoor je de bal bijvoorbeeld ook wel eens naar de camera toe moet rollen. De omgevingen kunnen verder dan in Monkey Ball gekanteld worden. Draai je de afstandsbediening bijvoorbeeld op zijn kop dan is de wereld in beeld ook opgekiept en dondert je bal in de diepte.
De ballen worden niet behuisd door apen (in tegenstelling tot onze redactie), het zijn knikkers, lieveheersbeestjes, varkens, gastanken, ufo's en poezen die je moet rollen.

Ja, er is ook een poes. De poes rolt lekker (tien keer in je hoofd herhalen, als een mantra), de rest ook wel, maar niet zo soepel, 'gewichtig' en consistent (ik merkte nog wel eens een gekke stuit of te trage rol op) als de door jou en mij zo geliefde apenballen.

VERGEVINGSGEZINDHEID

Geen optionele bananen in Kororinpa maar wel verplichte edelstenen, bijvoorbeeld zes in een level. Als je er vier meepikt en de finish bereikt, word je weer teruggezet naar start. De vier die je verzamelde blijven verzameld, dus moet je die andere twee nog pakken. Je kunt ook kiezen om er één te pakken met een overmoedige dodemansrol om vervolgens in de diepte te storten. Dit is geen probleem. Je hebt een oneindig aantal ballen, en je staat vrijwel direct weer aan de start met de vijf verzamelde edelstenen glimmend in de pocket.
Deze vergevingsgezindheid voorkomt frustratie maar haalt ook wat van de spanning weg. Dat geldt ook voor het ontbreken van een tijdslimiet en de mogelijkheid om in alle lastige levels de stroperig trage pandabal te gebruiken.
Een panda is overigens ook een soort aap, al denken veel mensen dat het een beer is. (Het ís een beer - Ed.) Zie je, dat bedoel ik.

(Door: Timreboy)
Dat is de geknipte baan voor mij.

EEN LEUK SPEL

Nee, dit is geen Monkey Ball, daarvoor ontbreekt het te veel aan spanning, briljante banen, bananen in de bips, geniale gekte én eindbazen. Maar toch is Kororinpa een leuk spel. Dat is het, een leuk spel. Zoals sjoelen een leuk spel is. Zoals je apen wel eens met hun eigen stront ziet spelen, dat is ook een leuk spel.
Super Monkey Ball Banana Blitz (ook uit op de Wii!) is een bijzonder goede videogame, dat is dus echt wat anders. Al moet je enig verstand van videogames hebben om het verschil te kunnen zien.
De leuke afsluitende analyse die zo mooi aansluit op de eerste regels ontbreekt dit keer ["dit keer"? Laat me niet lachen - Ed].

(Door: Ztalker)
Ja, da's stront aan de knikker.

> "ZOALS JE APEN WEL EENS MET HUN EIGEN STRONT ZIET SPELEN, DAT IS OOK EEN LEUK SPEL."

Ik ga sowieso voor de knikkers en niet het spel.

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

KIRBY'S DREAM COURSE

Samen met Monkey Ball, Marble Madness en LocoRoco is het weinig bekende Kirby's Dream Course (SNES) een van de leukste rolspellen van de laatste achthonderd tot twaalfhonderd jaar. Deze zouden we heel graag op de Virtual Console van de Wii spelen, en waarschijnlijk gaat dat nog wel eens gebeuren ook.

KORORINPA

CONCLUSIE

Een leuk spel.



JURJEN

SCORE 70

In tien uur bereik je het reguliere einde, om wat extra levels vrij te spelen ben je nog eens vijf uur aan de rol.

KORORINPA
Wii
HUDSON / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

GHOST RECON ADVANCED

Het eerste deel van Advanced Warfighter liet zien wat de Xbox 360 allemaal in zijn mars heeft en dit tweede deel gaat daar nog eens stevig overheen. Dat is mooi want Boris staat al weken paraat om de Mexicaanse opstandelingen de beslissende slag toe te brengen.

Wat is het verschil tussen een add-on en een vervolg? Het is een vraag die de volledige twaalf uur dat ik deze game speelde door mijn hoofd spookte.
Een add-on borduurt doorgaans voort op het verhaal van het spel waarop het is gebaseerd. Er zijn nieuwe levels, misschien een nieuwe verhaallijn, een paar nieuwe wapens maar de engine en de setting blijven gelijk. Het komt er in feite op neer dat de makers de basislevels en de engine opnieuw gebruiken om in relatief korte tijd een uitbreiding op de basisgame te bouwen. Add-ons komen doorgaans niet langer dan een jaar na de release van de eerste game op de markt.
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 is volgens de bovenstaande regels een add-on op deel 1 en geen nieuwe game.

game uit settings en situaties die je grotendeels al kent uit het vorige deel.
Dat neemt natuurlijk niet weg dat deze settings en situaties bijna altijd leiden tot intense shootouts die het uiterste vragen van je concentratievermogen. Het overgrote deel van de twaalf uur dat je bezig bent met GRAW 2 bestaat uit spectaculaire vuurgevechten met de Mexicaanse opstandelingen. Alleen zijn er deze keer twee nucleaire wapens in de strijd gegooid en dat betekent dat jij in de schoenen van Cpt. Mitchell moet kruipen om de wereld (lees: Amerika) te behoeden voor een ramp.



(Door: **Tobie**)
Nu op 10: When fart-jokes go wrong.

"GRAW 2 IS EN BLIJFT EEN FANTASTISCHE SHOOTER MAAR HET GEVOEL DAT JE EEN ADD-ON ZIT TE SPELEN GAAT NOOIT WEG."

BACK IN JUAREZ

Opnieuw zien we Amerikaanse Ghosts door de straten van het stadje Juarez lopen en opnieuw doen de Mexicaanse straten een



(Door: **KG>The Psycho**)
Ik weet niet wat er in die pillen van de sergeant zat, maar die neem ik nooit meer.

TWAALF UUR

Maar wat maakt het uit? Nou, om te beginnen liggen add-ons voor de helft van de prijs in de winkels en GRAW 2 kost de volle mep. Verder schept een titel als GRAW 2 valse verwachtingen want in plaats van een volledig nieuw spel, bestaat de

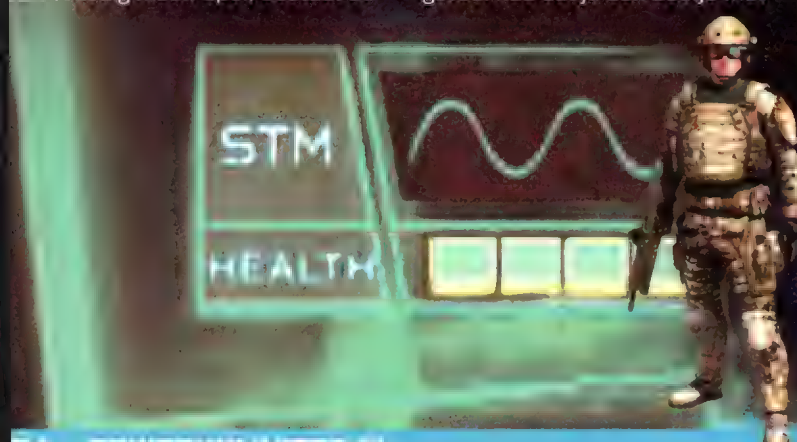
beetje leeg aan. Tuurlijk, het is oorlog maar er is toch wel iemand op straat? Desnoods een paar vogels of een verdwaalde hond. Iedereen is weg.
Weg is ook dat overbelichte grafische effect waardoor je steeds het gevoel had dat je een beetje met je ogen moest knijpen om goed te zien. Daarvoor in de plaats hebben we nu stofwolken, heel erg veel stofwolken. Is ook leuk, en tactisch interessant omdat je soms heel weinig ziet en soms weer heel veel. Er is een dag en nacht cyclus die het mogelijk maakt dat je het ene moment in het complete daglicht staat terwijl je even later na een toiletbezoek je soldaten in het pikkedonker terugvindt. Omdat de nachtkijkers van de Ghosts zo goed zijn, kan dit trouwens wel als een tactisch voordeel gebruikt worden.

DRAMA ROCK

GRAW 2 doet zijn best om je een complete dramatische oorlogservaring voor te schotelen. Opnieuw zien we die typische gevoelsmomenten waarbij je – na een stevige veldslag – in een helikopter zit, luisterend naar melodieuze gitaarrock, terwijl je kijkt naar de verwoeste stad die onder je voorbij trekt. Ubisoft zou CD-tjes met de muziek moeten leveren aan het Amerikaanse leger in Irak want ik weet zeker dat Amerikanen gevoelig zullen zijn voor deze sentimentele shit. Overigens ben ik ook gevoelig voor die sentimentele shit want dit zijn de momenten dat GRAW 2 boven zichzelf uitstijgt en



(Door: **Serrick**)
En dan zeggen ze dat 't tactiekenboekje van Louis





HALEN ALS

- Je het eerste deel ook zo goed vond.
- Je van super soldaten houdt.
- Je het niet erg vindt dat deze game zich opnieuw in Mexico afspeelt.

DE VOORSPRONG

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 komt in juni uit op de PlayStation 3. Dat is mooi voor de toekomstige PS3 bezitter maar de Xbox 360 gamer heeft het spel dan al drie en een halve maand in huis.
Het is een typerende situatie want veel meer PlayStation 3

WARFIGHTER 2

BORIS OPNIEUW IN MEXICO



de speler een gevoel van diepgang en de zin van het leven cadeau doet. Er zullen maar weinig gamers zijn die dat vermoeden als ze de game opstarten en een paar kartonnen dozen kapot schieten in de tutorial.

FEL GEKLEURDE VERNIEUWING

GRAW 2 is een goed spel, zeker zo goed als zijn voorganger, maar hoe verslavend ik de intense shootouts ook vind, ik blijf verlangen naar vernieuwing. In de latere levels komen de Ghosts aan in een onbekend stadje en zonder te verklappen wat er gebeurt, merk je dat de boel ineens een stuk frisser overkomt. Felgekleurde gebouwen en reclamezuilen zorgen voor een omgeving die nieuw aanvoelt.
Het is helaas te weinig en te laat om de game nog een andere vibe mee te geven maar het geeft wel aan wat GRAW 2 had moeten zijn; namelijk een volwaardige opvolger van een van de beste oorlogsshooters ooit en geen opgepoetste add-on die niet weet te vernieuwen op de juiste momenten.
GRAW 2 is en blijft een fantastische shooter met geweldige filmische momenten maar het gevoel dat je een add-on zit te spelen gaat nooit weg. Dit is niet GRAW 2 maar GRAW 1.75



(Door: **Lacuna**)
Opeens heb je het: je wordt conducteur.



Gaat erg verwarrend is.

VAN DE 360

games laten nog behoorlijk lang op zich wachten. Veel third-party developers hebben hun AAA titels doorgeschoven naar later dit jaar in de hoop dat er dan genoeg PlayStation 3's zijn verkocht om een beetje winst te maken op een spel waar veel geld in is gestoken.

WAT IS ER NIEUW IN GRAW 2?

Even kort de grootste vernieuwingen in Ghost Recon Advanced Warfighter 2 op een rijtje.
* De UAV – Deze kleine helikopter is nu bijna altijd bij je. En gelukkig heb je er nu ook echt wat aan. Het ding is beter te besturen en met een druk op de knop kun je first-person vanuit de camera in de UAV naar je vijanden beneden kijken. Dit alles terwijl je het vliegding gewoon realtime bestuurt.
* Cross-Com – Via de Cross-Com in je linker bovenhoek (zie screen) kun je zien wat je teamleden zien. Met een druk op de knop vergroot je dit beeld tot schermvullend formaat. Het systeem is geupdate en werkt nu beter dan in het eerste deel.
* A.I. – De A.I. is verbeterd. Vijandelijke soldaten vallen aan over de flanken, zoeken dekking als je op ze schiet en rennen naar een andere locatie als je suppressive fire te hevig wordt. Het is aardig maar alleen op de moeilijkste moeilijkheidsgraad begin je hier iets van te merken.
* Medics – De medic is nieuw. Het idee komt uit Rainbow Six Vegas maar het werkt prima in GRAW 2. Je kunt teamleden genezen en je kunt de hulp van de medic inroepen als je gewond bent.
* Airstrikes – Je kunt orders geven aan je teamleden maar in dit deel krijg je zo nu en dan ook het commando over tanks, helikopters en zelfs straaljagers.



CONCLUSIE

GRAW 2 voelt aan als een add-on maar wordt gepresenteerd als een nieuw deel in de serie. Dat neemt niet weg dat de serie nog altijd de beste is in zijn soort en ook nu niet teleurstelt.



BORIS

SCORE 89

Uitgespeeld in twaalf uur.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC / PSP
UBISOFT
MULTIPLAYER XBOX LIVE 16 SPELERS, COÖP. 16 SPELERS
XBOX 360 OUT NOW / PC & PSP 30 MAART 2007 / PLAYSTATION 3 JUNI 2007

16+



DE SIMS LEVENSVERHALEN / DE SIMS 2: SEIZOENEN

JAN WORDT BANG

Net op het moment dat Jan dacht dat De Sims niet meer verder uitgemolken konden worden, komt EA met een nieuwe spin-off: De Sims Levensverhalen. En omdat ie toch bezig was, pakte hij De Sims 2: Seizoenen gelijk ook maar even mee.

Ik ben de enige binnen de PU die de Sims 'digged' maar er is een grens aan wat een mens kan verdragen. Ik vind Will Wright een briljante ontwikkelaar maar de serie is inmiddels een mainstream monster geworden waar ik steeds banger voor begin te worden.
In plaats van te innoveren, krijgen we alleen maar meer van hetzelfde en ik heb de ene add-on nog niet geïnstalleerd of de volgende ploft alweer op mijn bureau. Het tempo waarmee Sims producten uitkomen, begint angstaanjagende vormen aan te nemen en dat kan nooit goed zijn.

AAN HET HANDJE

Het nieuwste project heet De Sims Levensverhalen, een nieuwe serie 'laptop vriendelijke' Sims games waarvan EA er al meteen drie aankondigde. Binnenkort krijgen we De Sims Dierenverhalen en De Sims Eilandenverhalen maar eerst is het dus de beurt aan De Sims Levensverhalen.
Kort gezegd word je hier als speler aan het handje genomen in een lichtere Sims variant (daarom draait ie op laptops) waarbij je via de Verhaalkeuze twee voorgebakken "romantisch-komische" avonturen doorloopt met in de hoofdrol Manon en Vincent. Het avontuur is zo verhaalgestuurd dat vrijwel het hele vrijheid, blijheid idee van De Sims is verdwenen.





LAPTOP GEKTE

Levensverhalen appelleert ongetwijfeld aan de huisvrouwen die naar As The World Turns kijken en die klaarblijkelijk de grootste doelgroep zijn van De Sims.
Mij bevalt deze opgelegde structuur niet. Bovendien voegt het weinig toe aan de reeds bestaande Sims gameplay, zeker als je daar al tig add-ons bij hebt. Je speelt in feite dezelfde soort verhalen na, alleen nu dus ook op je laptop. Maak me gek.







Deze 'laptop' Sims voelt wel erg als incashen over de rug van de trouwe achterban.

JAN SCORE **55**

Levensverhalen voegt te weinig toe om lang te kunnen boeien.

DE SIMS LEVENSVERHALEN
PC
ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
12+



> "HET TEMPO WAARMEE SIMS PRODUCTEN UITKOMEN, BEGINT ANGSTAANJAGENDE VORMEN AAN TE NEMEN."

DE LEUKSTE!

Net op het moment dat ik bedacht voorlopig maar even geen Sims games meer te bespreken, kwam Sims 2: Seizoenen binnen, en dat bleek zomaar de leukste add-on voor De Sims 2 tot nu toe!
De vier jaargetijden zorgen niet alleen uiterlijk voor een feest, ze grijpen ook in op bijna alle facetten van de gameplay. Het weer en de bijbehorende omstandigheden hebben namelijk effect op de wensen en de gemoedstoestand van je Sims. Bovendien zorgt Seizoenen voor precies die hilarische, onverwachte gebeurtenissen waaraan De Sims z'n populariteit heeft te danken.



SNEEUWPRET

De winter zorgt voor prachtige plaatjes waarbij de sneeuw zich ophoopt op relingen, balustrades en het erf rond je huis. Sneeuwpoppen maken, sneeuwballengevechten... je Sims raken door het dolle, terwijl andere Sims juist liever binnen voor de openhaard gaan zitten.
Sadistische gamers kunnen hun Sims hartje winter in hun bikini laten paraderen en in het buitenzwembad laten plonsen, met kans op een fikse verkoudheid of zelfs bevriezing.

GROENE VINGERS

Ook de andere seizoenen kennen tal van nieuwe spelmogelijkheden. Tuinieren speelt bijvoorbeeld een belangrijke rol. Klinkt boring maar is het niet. De dwarrelende bladeren in de herfst kun je gebruiken als compost en in de lente beginnen je zelfgekweekte tomaatjes, zonnebloemen en andere gewassen zowaar te bloeien. Doe rustig aan met kunstmest en onkruidverdelgers: te veel hiervan gebruiken en je Sims krijgen letterlijk groene vingers.
Dit is slechts een tohje van de ijsberg want Seizoenen zit helemaal vol met nieuwe items, beroepen, hobby's en andere koddigheid.



HALEN ALS

Je fan van de Sims bent (maar dan ga je voor Seizoenen).





De beste add-on sinds tijden!

JAN SCORE **80**

Seizoenen zit helemaal vol met nieuwe shit waar je lang van kunt genieten.

DE SIMS 2: SEIZOENEN
PC
ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
12+



POKÉMON RANGER

Het verbaast ons dat die ouwe kale gek uit Assen nog geen genoeg heeft van al die Poké-dingen. Onder het motto "Gotto Play 'em All" bleef hij zo'n twaalf uur van zijn leven hangen op alweer zo'n zijweggetje in het Pokémon-universum.

"MISSCHIEN IS HET MIJN TE HOGE LEEFTIJD OF TE SCHERPE GEEST, DAT IK ME ZO STOOR AAN AL DIE NIETSZEGGENDE TEKSTJES."

JURJEN LEEST EEN SPELLETJE

Soms doe ik gewoon mijn werk, soms doe ik ook gewoon mijn werk maar dan is het anders. Dan schrijf ik bijvoorbeeld een review die aan alle kanten klopt, of vertaal ik een zin op een manier dat de Nederlandse nog mooier en duidelijker is dan het origineel in het Engels. Op zo'n moment geeft mijn werk mij een bijzonder soort voldoening. Dan heb ik even zo'n gevoel van 'daar doe ik het voor'.
Het zijn zeldzame momenten.



Aan het fanatisme te zien waarmee ze al haar frustratie eruit spuugt, kun je zien dat het een getrouwd vrouwtje is.

ONDANKBAAR WERK

Die zinnen die ik vertaal staan meestal in handleidingen die bij spellen worden geleverd. Eigenlijk is het vertalen van dit soort handleidingen nogal ondankbaar werk. Zelf lees ik ze niet, en de meeste van jullie waarschijnlijk ook niet. Je betaalt vijftig euro (of zoiets) om een spel te spelen, niet om een boekje te lezen. Ook al is die ene zin nog zo mooi vertaald.

UITLEG

Bij Pokémon Ranger is er geen ontkomen aan. Je moet lezen. Heel veel lezen want de handleiding is in het spel verwerkt. Zoiets heet geloof ik ook wel een tutorial maar dat is het niet want de uitleg zit gewoon in het spel, tussen de gebeurtenissen door. Je bent een Ranger en moet leren hoe je Pokémon kunt vangen. Als je dat wilt gaan doen komt er een poppetje aan, die zegt zoiets van, hé, wacht eens even, je moet ook nog weten hoe je de ondersteunende moves van een Pokémon kunt gebruiken. En zo gaat dat maar door.

HALEN ALS

- Je wel eens rondjes om een Pokémon wilt trekken
- Je sowieso alles moet hebben wat met Pokémon te maken heeft
- Je graag handleidingen leest.

LEZEN

Pas na zo'n anderhalf uur lezen-spelen-lezen-spelen krijg je het gevoel een beetje je eigen weg te mogen zoeken. Maar deze weg blijft erg lineair en de poppetjes die je onderweg tegenkomt blijven zich overdreven uitleggerig gedragen. Ze hebben veel tekst nodig om weinig te zeggen. Nu is van al mijn hobby's lezen mij het liefste, maar dan graag wel iets met enige inhoud. En liever niet als ik een spelletje speel.

AANTREKKELIJK

Pokémon Ranger is een aardig avonturenspel dat helemaal met de stylus bestuurd kan worden. Dit werkt goed.
Het spel is aantrekkelijk vormgegeven, met grote personages en Pokémon die je werkelijk achter je aan ziet lopen. Je kunt hun krachten op voor de hand liggende manieren gebruiken om hindernissen uit de weg te ruimen. Tref je bijvoorbeeld een boomstam op je pad, dan kun je deze aanraken om de oplossing te lezen: je moet 'm verbranden met een vuur-Pokémon. Dat van die rondjes trekken om Pokémon te vangen is ook een leuk idee, hier komt wat tactisch vernuft bij kijken. Je kunt bijvoorbeeld een elektro-Pokémon gebruiken om een water-Pokémon te verdoven. Met een water-Pokémon kun je vervolgens... eh, nee. Zo heb ik wel weer genoeg uitgelegd. Dit is tenslotte geen handleiding maar een review.



(Door: **da casa**)
Dit verstaat men onder blauwe stroom.

MANAPHY

Als je Ranger hebt uitgespeeld kun je een speciale code invoeren (zie www.pokemon.com voor details) voor toegang tot een speciale extra missie. De beloning is niet mis: de zeldzame nieuwe Pokémon Manaphy, die je later dit jaar naar Pokémon Diamond en Pearl (release waarschijnlijk in juni) kunt verplaatsen.



NIETSZEGGENDE TEKSTJES

In een review gaat het om mijn mening, en die luidt als volgt: wel aardig. Dit spel dan hè, niet mijn mening. Hoewel, die is ook niet zo bijzonder.
Ik ben dol op Pokémon, maar niet zo op deze. Misschien is het mijn leeftijd of te scherpe geest, dat ik me zo stoor aan al die nietszeggende tekstjes. Wellicht dat kinderen die nietszeggende tekstjes wel met plezier lezen, maar dan vind ik het bezwaarlijk dat dit spel niet is vertaald naar het Nederlands. Ik had het graag gedaan hoor!
Het vertalen van Pokémon Ranger had me waarschijnlijk meer voldoening geschonken dan het spelen ervan. Het bespreken vond ik wèl weer erg leuk. Bedankt voor het lezen!



(Door: **loadrunner**)
Talibana ik kies JOU!!

POKÉMON RANGER



CONCLUSIE

Behalve de overdreven hoeveelheid uitlegteksten is er weinig mis met dit lineaire avonturenspel, maar om nu te zeggen dat ik er gelukkig van werd...



JURJEN

SCORE 64

Uitgelezen in een uur of twaalf.

POKÉMON RANGER
DS
HAL LABORATORY / NINTENDO
1 SPELER
30 MAART 2007
3+

MEDAL OF HONOR: VANGUARD

Vlak voor kerst bereikte ons het bericht dat EA op de PS2 en de Wii met een nieuwe Medal of Honor op de proppen zou komen. Inmiddels is de game een feit, en kreeg Maarten het voorrecht om alle Duitsers neer te maaien die hij maar wilde.

MAARTEN OP HERHALINGSOEFENING

Normandië, D-Day, de slag om Arnhem, Operation Market Garden... ik ben pas 22 jaar maar ik durf te wedden dat ik meer weet van WOII dan menig bejaarde. Ook al heeft die oorlog zich meer dan zestig jaar geleden afgespeeld, ik heb 'm inmiddels al drie miljoen keer meegemaakt middels games als Call of Duty, Brothers in Arms en Medal of Honor. Ik hoopte dan ook dat Vanguard mij eens iets anders te bieden zou hebben dan het schuilen achter zandzakken, het afknallen van Duitsers en het luisteren naar stoere Amerikanen...

"DE VERVELING SLAAT TOE EN JE BEGINT JE ZELFS TE IRRITEREN."


Sommige soldaten begrepen niet dat ze hun luchtbed eerst moesten laten leeglopen voor 'm in de rugzak te stoppen.


Het Dancing On Ice squad rekende genadeloos af met iedereen die Sterren Dansen Op Het IJs keek.


Oorlog is gewoon één groot feest...

PARATROOPERS

In Vanguard kruip je in de huid van Frank Keegan, korporaal van de 82[e] Airborne Division.
Al snel werd ik aangenaam verrast toen ik zag dat ik in de eerste missie via een parachutesprong zelf kon bepalen waar ik in het slagveld zou landen. Eenmaal geland vervulde ik met mijn team netjes m'n opdrachten als het opblazen van tanks en het afknallen van zoveel mogelijk braadworstenvreters.

Om eerlijk te zijn ging de actie een beetje langs me heen. Ik speelde de game maar was er met mijn gedachten niet bij. Begrijp me niet verkeerd; er is niet zoveel mis met deze WOII shooter en ik kreeg ook echt weer kippenvel toen ik m'n teammaatjes hoorde schreeuwen om morfine of ik werd gewaarschuwd voor inkomende granaten.
Ook grafisch ziet het er allemaal prima uit en op het verhaal is eveneens niets af te dingen. Het probleem is echter dat ik dit allemaal al eerder meegemaakt heb. Dat gebanjer door die dorpjes die half in puin liggen is niet nieuw meer, die Duitse sirenes ken ik nu onderhand wel, ik heb al zóveel bruggen opgeblazen, en ik heb onderhand mijn buik vol van al dat neppe geschreeuw van Duitsers die zich gewillig af laten knallen door mijn team dat normaal gesproken altijd zou moeten verliezen omdat we in de minderheid zijn.

VERVELING

Ik denk dat het iedereen gaat overkomen die regelmatig WO II games speelt: de verveling slaat toe en je begint je zelfs te irriteren. Te irriteren aan het feit dat deze game zo eenvoudig is van opzet, dat er zo weinig ruimte is voor eigen initiatief. Loop je bijvoorbeeld iets te ver van je team weg, dan hoor je die baklapjes al schreeuwen waar je blijft en daarnaast wordt alles - en dan bedoel ik ook echt alles - voorgekauwd en uitgelegd.
Elke blinde kip kan dit spel binnen een dagje uitspelen, en zeker de ervaren war-gamer zal hier zijn neus voor ophalen.

300 EURO

Stel je voor dat je een groot fan bent van de Medal of Honor serie en je beschikt over een PS2 en een zwik geld, dan heb je de afgelopen vijf jaar 300 euro uitgegeven aan:

Medal of Honor: Frontline (2002)
Medal of Honor: Rising Sun (2003)
Medal of Honor: Dogs of War (2005)
Medal of Honor: European Assault (2005)
Medal of Honor: Vanguard (2007)



HALEN ALS

- Je net zo'n hekel aan Duitsers hebt als de opa van Ed.
- Je alle 567 Duitse synoniemen voor hoer wilt horen.
- Je van medailles verdienen helemaal nat tussen de beentjes wordt.

MEDAL OF HONOR: VANGUARD



CONCLUSIE

EA speelt op safe met MoH: Vanguard. De game doet niets fout maar mist inspiratie en originaliteit waardoor het ten onder gaat in het enorme aanbod aan WOII games.


MAARTEN

SCORE 70

Een dagje flink doorhalen en er staat geen Duitser meer overeind.

MEDAL OF HONOR: VANGUARD
PS2 / WII
ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+

SAM & MAX: EPISODE 3
THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Jan is helemaal in zijn nopjes met de episodische delen van Sam & Max. Ze doen de LucasArts adventures van weleer herleven én het betekent dat hij iedere maand een review mag tikken. Dit is alweer nummertje drie... Kassa!

JAN LACHT ZICH WEER HELEMAAL KAPOT

Ook al zijn we op het moment van schrijven pas op de helft van de Episodes van Sam & Max' dolkomische adventure reeks, het moge duidelijk zijn dat de serie een succes is. De delen worden goed ontvangen en de makers hebben over downloads niet te klagen.

BEKENDE KOST

Terwijl Half-Life Episode II inmiddels tot het najaar is uitgesteld, levert Telltale haar delen keurig op tijd af. Op tijd leveren is een groot goed (Slijmbal! – Ed) maar het kan ook nadelen hebben. Een nadeel van The Mole, the Mob and the Meatball zou kunnen zijn dat je als speler het gevoel hebt dat alles je wel erg bekend voorkomt, en dat je dingen speelt die je al eerder hebt gedaan.

Dat is ook niet zo vreemd aangezien veel bekende locaties uit de twee vorige Episoden hier opnieuw hun opwachting maken.

Toch begint Episode 3 weer veelbelovend: Sam & Max moeten deze keer het hoe en waarom uitdokteren rondom een vermiste informant die is geïnfiltreerd in de speelgoedmaffia.



BOSCO

Een van de nieuwe en ook leukste locaties is het casino van Ted E. Bear's Casino (koddig woordgrapje daar) waar allemaal vriendelijke maffiosi rondlopen in maatkostuums met groteske berenmaskers.

Ik vroeg me tijdens het spelen echt af wat men door de koffie roert bij Telltale want hoe men iedere keer dit soort idiote situaties weet te verzinnen, is mij een raadsel. Voor nieuwkomers werkt het bijna vervreemdend, voor fans van de serie is het telkens weer een schot in de roos.



HALEN ALS

- Je Episode 1 en 2 hebt gespeeld.
- [illegible]
- [illegible] mocht hebben.

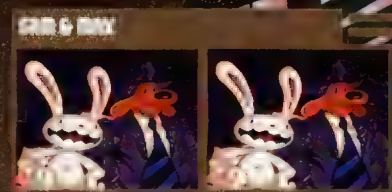
SNEL UITGESPEELD

Minder lollig is het gegeven dat de game uitgespeeld is voor je het weet. Episode 3 biedt qua content het minst van de drie, en ook de puzzels zijn deze keer zo voor de hand liggend dat je nagenoeg nooit vast komt te zitten.

Daardoor loopt dit adventure als de spreekwoordelijke trein maar alles staat deze keer zo in dienst van het (briljante) script en dito dialogen dat er te weinig te gamen overblijft. Hopelijk weet Episode 4 de balans weer wat meer in evenwicht te brengen, ook al heb ik The Mole, the Mob and the Meatball met een grijns van oor tot oor gespeeld.

"MINDER LOLLIG IS HET GEGEVEN DAT DE GAME UITGESPEELD IS VOOR JE HET WEET."







SIDEKICKS

Sybil en Bosco zijn inmiddels vaste personages van de serie geworden, en vooral Bosco (zie screen) werkt op je lachspieren. Deze paranoïde winkeleigenaar ziet in alles en iedereen een complot en ook deze keer heeft hij een hilarische bijrol.

CONCLUSIE

Ik heb wederom dubbel gelegen van het lachen maar deel 3 voelt tegelijkertijd een tikkie voorspelbaar en was wel erg makkelijk en snel uit te spelen. Episode 4 moet meer verrassing en uitdaging huisvesten...



JAN

SCORE **70**

Ik weet dat deze Episodes niet al te lang duren maar deel 3 voelde wel heel beknopt. Wat waren het: twee a drie uurtjes? Don't push your luck Telltale, ook al kost een deeltje nog geen 7 euro.

SAM & MAX: EPISODE 3
PC
TELLTALE STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

3+



KINDERMISBRUIK

De Wii is een spelsysteem voor de hele familie, dus worden hiervoor ook spellen uitgebracht waarmee in het bijzonder op kinderen wordt gemikt. Dat is logisch. Minder logisch is het feit dat deze op kinderen gerichte spellen vrijwel allemaal bagger zijn. Wat is hierachter de gedachtegang, zo vroeg Jurjen zich af?

JUNK

BARNYARD



In dit boerderijspel moet je allerhande klusjes opknappen, zoals het zoeken naar recepten en ingrediënten om bepaalde maaltijden te bereiden. Dit is aanvankelijk erg traag en repetitief, maar na even doorbijten blijkt de game toch nog wel wat te bieden te hebben, een paar aardige minigames bijvoorbeeld.
De implementatie van de Wii-besturing is ook niet slecht, in ieder geval een stuk beter dan in sommige andere games op deze pagina's. Maar er is meer nodig voor een voldoende.

SCORE: 55

GARBAGE

RAMPAGE



Een spel dat in 1995 hooguit goed was voor een kwartiertje hersenloos vermaak in de speelhal (dat kostte toen twee of drie gulden), zou anno 2007 niet moeten worden uitgebracht als opzichzelfstaande titel voor de Wii, ook niet voor de "sympathieke" prijs van vijfentwintig tot dertig euro. Het blijft misschien tien minuten leuk om met een niet goed werkende wapperbesturing de gebouwen en voorbijgangers aan gort te schoppen. Als je zwaar dronken bent en tegen je vrienden speelt misschien een half uur langer, maar daarna zal de drang om over dit wanproduct te gaan kotsen per minuut toenemen.

SCORE: 32

"HET GETUIGT VAN WEINIG ZELFRESPECT OM ALS ONTWIKKELAAR OF UITGEVER JE NAAM AAN DIT SOORT OPGEKLOPTE DIARREE TE WILLEN VERBINDEN."

STINKY

HAPPY FEET



Met een pinguïn kun je langs een helling omlaag glijden, sturen doe je met een horizontale remote, springen door het ding omhoog te wippen. Het is leuk, maar door de zeer beperkte mogelijkheden is het nieuwtje er snel vanaf.
De andere twee minigames hebben beduidend minder om het lijf. En meer heeft deze 'game' ook niet te bieden. Drie kleine spelletjes die elkaar afwisselen en herhalen. Gezamenlijk blijven ze net iets korter prikkelen dan een ijspegel in je anus.

SCORE: 25

WOUND

OPEN SEASON



Waarom willen sommige mensen, kinderen iets als Open Season aandoen? Het spel neemt eindeloos de tijd om debielerig kleine omgevingen te laden, waarin je tien keer hetzelfde moet doen omdat het spel nauwelijks adequaat reageert op de bewegingen van de afstandsbediening. Hier wordt ik echt heel, heel, heel verdrietig van. Bah.

SCORE:02

SPONGEBOB SQUAREPANTS: CREATURE FROM THE KRUSTY KRAB

CRAP



Als een spel zich afspeelt in de dromen van personages met namen als Spongebob en Starfishman dan kun je een hoop bizarre toestanden verwachten, en dat is precies wat deze game biedt.
Wisselend tussen middelmatige platformscènes, slecht uitgevoerde racelevels en lastig bestuurbare vliegtuigen vraag je je af waar je het allemaal voor doet. Als je fan bent van de serie en/of een mooie grote joint hebt gerookt, dan zul je deze kleurrijke hoop onzin waarschijnlijk best kunnen waarderen.

SCORE: 55

MESS

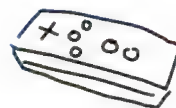
ICE AGE 2: THE MELTDOWN



Een loop-spring-en-verzamelspel met in de hoofdrol de eikelminnende sabeltandrat uit de films, afgewisseld met minispelletjes waarin je diverse andere uitgestorven beesten kunt besturen.
De boel hangt van de clichés aan elkaar maar is niet slecht uitgevoerd. Sterker nog, hier en daar lijkt de ontwikkelaar echt voornemens geweest er iets moois van te maken. Verwacht niets hoogdravends of uitdagends maar als spel-van-de-film dient dit product zijn doel. Wel jammer dat de game vol zit met (Engelse) teksten die uitleggen wat telkens de bedoeling is, hierdoor komen kinderen zonder talenknobbel natuurlijk onnodig vaak vast te zitten.

SCORE: 80

OP DE WII





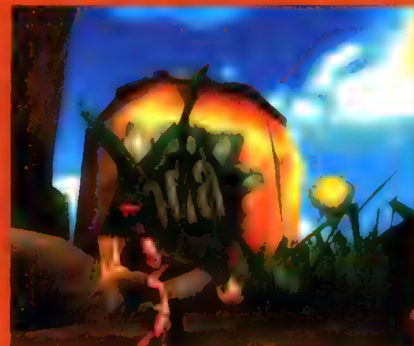
AVATAR



Dit is een port van het matige Avatar dat al voor (o.a.) de Cube verscheen, maar dan met een handjevol geforceerd voelende wapperfuncties toegevoegd. De game zelf haalt het standaard trucje uit: je kunt lopen en vechten met het hoofdpersonage en komt onderweg allerlei bekende figuren en omgevingen uit de tekenfilmserie tegen. Jonge volgelingen van de Avatar zullen dit wellicht accepteren, maar de kwaliteit van de serie wordt nergens recht gedaan.

SCORE: 48

THE ANT BULLY



Mocht je dit hopeloos herhalende zoek-en-verzamelspel op de Cube of PS2 gemist hebben dan moet je dit vooral zo houden; op de Wii krijg je namelijk dezelfde hoop mierenstront voorgeschoteld, maar dan met minder trefzekere besturing. Waarom? Omdat de ontwikkelaar snel en gemakkelijk geld wil verdienen en schijt heeft aan de kinderen die hieraan hun zakgeld besteden.

SCORE: 04

CARS



Als speelgoed is Cars zo gek nog niet. Je bestuurt die mooie grote rode auto door de afstandsbediening heen en weer te bewegen. Beginnende spelers zullen alleen dát al fantastisch vinden. Als we dit product echter niet als speelgoed maar als een videogame benaderen, vliegt die mooie grote rode auto al snel uit de bocht. Dan blijkt dit een racespel zonder gevoel voor snelheid, waarin de besturing met horizontale remote te ruim is ingesteld om scherpe bochten te kunnen maken (ter compensatie is een powerslide-knop toegevoegd die je weer overdreven scherp laat insteken) en waarbij je tegenstanders zijn voorgeprogrammeerd om zich zielloos als schroot te gedragen. Verhaal, stemmen, leercurve en algehele opzet van het spel zijn wel in orde, dus wellicht dat een kind in zijn speelgoedfase dit gewoon een vette videogame vindt, bij gebrek aan besef van 'hoe het beter kan'.

SCORE: 58



CONCLUSIE

Met het oog op alle rommel die ik in mijn leven voorbij heb zien komen mag ik misschien niet meer verrast zijn over het totale gebrek aan moeite en kwaliteit die ontwikkelaars tentoonspreiden als ze een filmlicentie-product met guitige hoofdrolspelers moeten maken, maar toch blijf ik me verbazen.

Ik begrijp best dat op deze manier snel en gemakkelijk geld verdiend kan worden, maar het getuigt niet van enig zelfrespect om als ontwikkelaar of uitgever je naam aan dit soort opgeklopte diarree te willen verbinden. Dit is natuurlijk ook geen strategie die op lange termijn enig perspectief biedt, voor wie dan ook.

Grootste slachtoffers zijn en blijven de jongere, beginnende spelers, die in hun naïviteit veronderstellen dat aan videogames dezelfde kwaliteitseisen worden gesteld als aan de films waarvan zij zo hebben genoten.

METAL GEAR SOLID

Er zijn maar weinig redacteuren die zo verknocht zijn aan één enkele serie als Jeroen aan de Metal Gear Solid saga. Er durfde dan ook niemand in de buurt te komen van het Metal Gear Solid Portable Ops (MPO) exemplaar dat op de redactie werd afgeleverd.

Na twee delen Metal Gear Ac!d, schreeuwden de fans om een 'echt' Metal Gear Solid avontuur. Geen tactische steekspellen meer waarin de handelingen bepaald werden door speelkaarten. De fans wilden, nee eisten, een echt Metal Gear Solid avontuur. Iets dat de PlayStation 2 belevenissen zou kunnen evenaren, overtreffen wellicht. Als liefhebber schreeuwde ik mee en bad voor het slapen gaan dat spelontwikkelaar Hideo Kojima zou luisteren naar al z'n fans.
En ja hoor, met Portable Ops hebben we eindelijk onze zin gekregen! Nou ja, dat is te zeggen...

Da's een trui met een col van de eerste categorie.

SNAKE EATER VOORBIJ

Het verhaal, dat zich afspeelt zes jaar na de gebeurtenissen rond Snake Eater, wordt niet verteld door middel van gelikte filmpjes en Codec gesprekken. Nee, ditmaal zijn het digitale strips (Digital Graphic Novel; stijlvol getekende, geanimeerde, voornamelijk zwart-wit getinte illustraties) die het verhaal rondom Portable Ops uit de doeken doen. Zo kom je te weten hoe Big Boss geworden is wat hij is en wat Ocelot allemaal op zijn kerfstok heeft.





Ook worden er tussendoor hints gegeven richting Guns of the Patriots, het PlayStation 3 avontuur van Snake.
De inzet van de digitale strips is niet het enige verschil met de PS2 games; de hele opzet van Portable Ops is anders en toch ook weer niet. Laat 't me je uitleggen.

ANDERS

Nog steeds word je in de rol van Snake (Big Boss) in een vijandelijk gebied gedropt om opdrachten uit te voeren en te infiltreren; in MPO ben je echter niet meer alleen. Je doet dit alles met een team bestaande uit spionnen, techneuten, artsen en soldaten.


Aha, dus hier veegt de werkster al 't stof in.

In MPO is het zaak dat je een heel leger om je heen verzamelt. Dit doe je door vijandelijke soldaten te ronselen (lees: in elkaar te slaan en achterin je vrachtwagen te mieteren) en in te zetten voor jouw missie. Daar komt enig strategisch inzicht bij kijken want iedere soldaat die je 'weet te overtuigen om voor jou te vechten', heeft zo zijn sterke en zwakke punten.
Zo zijn er techneuten die wapens en andere hulpmiddelen kunnen fabriceren, artsen die de gezondheid van je troepen verbeteren of gewonden verzorgen evenals spionnen die je in eerder bezochte gebieden kunt plaatsen, alwaar ze je kunnen vertellen waar wapens verstopt zijn en of er nog potentiële strijders in een gebied ronddwalen etc.
De manschappen die je in je 'sneaking unit' kunt plaatsen dienen met zorg gekozen te worden. Niet alleen speelt de vaardigheid van deze soldaten in CQC (Close Quarters Combat) mee, maar ook welke rol zij binnen het team kunnen vervullen. Denk aan soldaten die sneller kunnen sluipen, beter kunnen ronselen etc.
Je kunt met maximaal vier soldaten op pad gaan en een evenwichtige samenstelling van je team is noodzakelijk.


Kijk uit Snake! Die gast heeft geoefend op de Wii.

GEEN ARGWAAN WEKKEN

Niet alleen vaardigheden zijn van belang, ook het uniform dat een soldaat draagt, maakt hem meer of minder geschikt voor bepaalde locaties. In gebieden waarin veel soldaten van een lagere rang rondstruinen is het natuurlijk gemakkelijk opgaan als simpele soldaat, maar als bevelhebber kun je er niet ronddolen zonder argwaan te wekken. Deze hoger geplaatste officieren kun je beter bewaren voor latere infiltratiemissies. Loop je met het juiste poppetje tussen de vijandelijke soldaten, dan wil dat nog niet zeggen dat je ongezien zult blijven. Je moet natuur-


Altijd de deur achter je dicht doen, anders tocht het zo.

HOTSPOT HUNTING!

Je kunt ook nieuwe handlangers rekruteren door met je PSP verbinding te maken met een hotspot en dan als een gek op de cirkel-toets te rammen om genoeg boost te krijgen. Heb je genoeg op de knop gehamerd dan krijg je een nieuw personage, gratis en voor niets.

NAME	LIFE
OCELOT	90/90
PARAMEDIC	25/25
WHALE	132/132
KOMODO DRAGON	156/156
PUMA	149/149
CAPYBARA	173/173
NIGHT OWL	146/146
BAT	130/130

PORTABLE OPS

JEROEN VERZAMELT SOLDAATJES



Gelukkig was de chauffeur niet on call maar off duty.

lijk geen gekke dingen doen zoals koppeltjeduikelen of over de grond kruipen; dat wekt argwaan.
Ander strategisch puntje is dat personages slechts vier attributen met zich mee kunnen dragen. Als Snake ben je niet langer een menselijk wapendepot; je dient dan ook vooraf te bepalen wat voor attributen je meeneemt en wie ze meeneemt. Je moet immers wel met dat personage het eindpunt zien te bereiken.

VERZAMELWOEDE

Ondanks het feit dat MPO heel veel op een regulier Metal Gear avontuur lijkt en ook zo aanvoelt, is het niet echt een groots, volwaardig, afgerond geheel geworden. Door de missiestructuur krijg je het gevoel dat het verhaal nogal van de hak op de tak springt.
Wat wel erg leuk werkt, is het ronselen van manschappen. Ik voelde me net een Pokémon Ranger, op zoek naar dat ene geheimzinnige zakmonstertje om mijn snel groeiende legertje mee te spekken. Er bekroop mij een ware verzamelwoede.

MINDER GROOTS

Als fan van de MGS serie hink ik een beetje op twee gedachten. Aan de ene kant voelt deze nieuwe draagbare telg erg goed aan. Fris vooral, door de opzet van vechten in teamverband en het verzamelen van manschappen.
Aan de andere kant is het toch niet helemaal geworden wat ik ervan gehoopt had. Het verhaal springt te veel van de hak op de tak en ik mis een beetje het epische dat de PS2 games wel hebben. Minder groots is wellicht een goede omschrijving.

Het zijn natuurlijk niet personages van het kaliber Raikov of Null, maar wel gasten die je handig in kunt zetten als spion of techneut. Hou die hotspots dus in de gaten en probeer een zo groot mogelijk leger Hotspot-soldaten te rekruteren.

DIGITAL GRAPHIC NOVEL 2

De tussenfilmpjes in MPO deden mij denken aan 'de game' Digital Graphic Novel, waarin het verhaal rond het eerste Metal Gear Solid avontuur verteld werd. Deze digitale strip was voorzien van geluidseffecten maar moest het zonder spraak doen. Aan de geanimeerde strips in MPO is echter wel spraak toegevoegd. Dat geeft het geheel net even wat meer lading.
Inmiddels heeft Konami aangekondigd dat er een tweede deel van Metal Gear Solid Digital Graphic Novel komt.
Dit vervolg zal, hoe kan het ook anders, het verhaal vertellen rondom Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.
Of deze digitale strip ook zonder spraak uit zal komen is echter nog giswerk. Persoonlijk hoop ik van wel.

"IK VOELDE ME NET EEN POKÉMON RANGER, OP ZOEK NAAR DAT ENE GEHEIMZINNIGE ZAKMONSTERTJE."

HALEN ALS
- Je helemaal into Metal Gear Solid bent.
- Je van verzamelen houdt.
- Je iets anders wilt dan Syphon Filter.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

CONCLUSIE

Het is niet het grootse MGS avontuur geworden waar ik op hoopte, maar het heeft zeker z'n kwaliteiten.

JEROEN

SCORE 80

Na tien uurtjes heb je het wel gezien allemaal en ga je je verzamelwoede online verder uitleven.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS
PSP
KONAMI
1 SPELER
OUT NOW
12+

JADE EMPIRE - SPECIAL EDITION

Jade Empire was een pareltje voor de Xbox. Ruim achttien maanden later is het sierraad opnieuw opgepoetst voor de PC en kijkt Jan of het spel nog steeds kan schitteren.

JAN SMULT WEER VAN CHINEES

Jade Empire werd destijds door BioWare gepositioneerd als een martial arts action-game met RPG elementen terwijl het precies andersom was. Het spel was en is 'gewoon' een RPG met actie-elementen. Sommige spelers kregen echter de indruk dat ze een Virtua Fighter-achtige diepgang tegemoet gingen in een role-playing setting. Voor die spelers was het combatsysteem wellicht te oppervlakkig. Ik beschouwde de game echter als een RPG in een afwijkend universum met een rijk verhaal en vergelijkbare keuzemogelijkheden als in Knights of the Old Republic en vond het een heerlijk gerecht. Ik stond dan ook te popelen om van deze Special Edition te proeven.

HALEN ALS

- Je de Xbox-versie hebt gemist.
- Je dol bent op Oosterse wijsheden.
- Je je avondeten het liefst met twee stokjes aanvalt.



Dom is de man die zijn borden verkoopt. Op 't moment dat de olifant door de porseleinkast loopt.



Hij die 't Talpa logo wil imiteren Moet eerst goed tellen leren.

OOSTERSE PRACHT

PC conversies van console games leveren alleen mooie dingen op als een ontwikkelaar zijn tijd neemt (en krijgt van de uitgever!), zoals bij de KotOR versies en Fable. Ook voor JE: SE heeft men genoeg tijd genomen en dat merk je, naast de graphics, vooral aan de besturing. Overigens was Jade Empire voor de Xbox al een genot om naar te kijken; vooral de Oosterse stijl in combinatie met de invloeden van Chinese fabels en folklore kwam prachtig tot leven. Op PC zorgen de scherpe texturen, anti-aliasing, opgekrikte resoluties en nieuwe effecten dat alles nu nog fraaier in beeld komt.

COMBOS LINKEN

Veel belangrijker vind ik echter de controls die beter werken dan de Xbox versie met een Xbox controller ooit deed! Je kunt duidelijk merken dat BioWare hier heel veel aandacht aan heeft besteed. Als je wilt kun je JE: SE met een gamepad spelen maar ik raad je echt aan gewoon de muis en toetsenbord combinatie te gebruiken.

Het kloppend hart van JE: SE zijn de verschillende oosterse vechtstijlen, en die kun je nu allemaal huisvesten onder de cijfertoetsen op het toetsenbord. Je kunt tijdens combat switchen tussen verschillende stijlen en bijpassende moves, en op die manier is het makkelijker om combo's aan elkaar te linken. Nogmaals, het wordt nooit Tekken maar het spel kent een fraaie mix van Chinese wapens, moves en magie.

Je locked altijd automatisch op een vijand en met TAB, switch je simpel tussen verschillende tegenstanders.

"DE CONTROLS WERKEN BETER DAN DE XBOX VERSIE MET EEN XBOX CONTROLLER OOIT DEED!"

MORELE DILEMMA'S

Ondanks de nadruk op de martial arts, is JE: SE zeker geen game waar je al knoppen rammend van gevecht naar gevecht holt. Zoals we van BioWare games gewend zijn, valt er behoorlijk wat te lezen, te praten en te verkennen, en kent de game tal van morele keuzen. Ook nu heb je namelijk een goede of evil manier om met queesten en opdrachten om te gaan, en soms zijn er wel drie verschillende manieren om een dilemma op te lossen. Dat maakt deze game weer erg aangenaam.

Bovendien; een game waarin je kunt veranderen in een dikke pad of olifanten-demon én daar vervolgens serieus mee wegkomt, kan bij mij sowieso niet stuk ;-)



Hij die wil dat z'n baard de goede uitstraling heeft. Is dom als ie zich in de stoel bij kapper Parkinson begeeft.

JADE MASTER

Heb je de game uitgespeeld dan opent de Jade Master moeilijkheidsgraad zich. Deze is voor echte bikkels want alleen door perfecte combinaties te maken tijdens de gevechten (de zogenaamde "harmonic combo's") kun je overleven.

JADE EMPIRE - SPECIAL EDITION



CONCLUSIE

Als de zwaluw langs het vensterraam vliegt en de lentebloesem geurt, zal de wijsheid van de jaren als een serene waterlelie voorbij komen drijven.



JAN

SCORE **80**

De stelling dat een game minstens vijftien uur moet duren om goed te zijn, is natuurlijk volledig achterhaald, maar deze game gaat daar in ieder geval ruim overheen.

JADE EMPIRE - SPECIAL EDITION
PC
BIOWARE / 2K GAMES / TAKE 2
1 SPELER
OUT NOW
16+



MAARTEN BELEEFT ZIJN ZOVEELSTE OORLOG

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

Even dacht Maarten aan een geintje. Net nadat hij ons vertelde voorlopig wel effe genoeg Duitsers afgeslacht te hebben, kreeg hij Call of Duty: Roads to Victory op z'n bordje. Na een diepe zucht begon de blonde Germaan aan z'n tweede WOII game binnen een week.

Oké, daar gaan we weer: lekker knokken tegen de Duitsers! Er is echter wel een verschil met mijn MoH avontuur eerder in dit nummer; dit keer speelt de veldslag zich namelijk af op de PSP. Ubisoft en



EA deden het al met respectievelijk Brothers in Arms: D-Day en Medal of Honor: Heroes, maar hoe zet Activision hun WOII franchise om naar de palm van je hand?

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY



SPOOKRIJDEN...

Is met de manier van besturen in CoD het probleem van shooters op de PSP opgelost? Niet helemaal. Probeer maar eens tijdens het lopen een granaat te werpen, van wapen te wisselen of te reloaden. Dat gaat niet, want je hebt je linkerduim op de analoge stick en dus kun je de vierpuntsdruktoets niet tegelijkertijd gebruiken. Oftewel, je moet soms midden in het slagveld stil gaan staan. Dat is net zoiets als op de snelweg gaan spookrijden: zelfmoord!

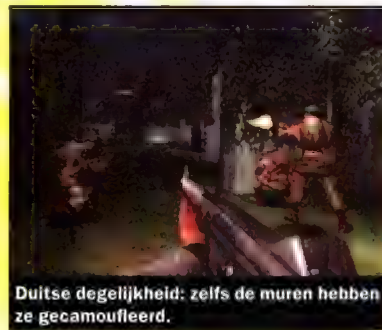


AUTO-AIM

Met de vraag 'hoe' zijn we gelijk aangekomen bij een interessante kwestie: de besturing. Aangezien de PSP een rechter analoge stick mist, is het lastig om er first-person shooters op te spelen. Maar wat blijkt? CoD is prima speelbaar als FPS! De game hanteert dezelfde besturing als MoH: Heroes: met de linkerstick loop je, terwijl je met de actieknoppen (rondje, vierkantje...) je gezichtsveld bepaalt. Daar waar in MoH het richten nog vrij lastig is, heeft Activision de auto-aim functie in het leven geroepen. Als je vizier in de buurt van een Duitser is, wordt het als een magneet op de bastard geplakt en hoef je alleen de trekker over te halen. Met de L-button zoom je in en geef je met een headshot nog meer glans aan je kill.
De auto-aim voelt natuurlijk aan maar helpt alleen binnen een bepaalde afstand. Er valt dus nog genoeg te richten en te sniperen.

HORDES DUITSERS

Misschien klinkt de hulp van auto-aim je wat te gemakkelijk in de oren. Dan heb je een punt maar daar hebben de heren van Amaze Entertainment wat aan gedaan: er zitten namelijk hordes Duitsers in de game. Als 't er destijds ook zóveel waren geweest, was deze review in het Duits geschreven; echt, die gasten komen uit alle hoeken en gaten.
Gelukkig zijn ze niet bestand tegen mijn MG-42 waarbij het feit dat ze vaak als een blind paard op je af rennen ook meehelpt. De auto-aim is overigens uit te zetten maar dan zul je zien dat het erg, heel erg lastig wordt.



Duitse degelijkheid: zelfs de muren hebben ze gecamoufleerd.

AFWISSELING

Ik heb stiekem ontzettend genoten van Roads to Victory. De gameplay is van het niveau dat je gewend bent van de CoD serie.
Dit keer draait 't om drie verschillende verhalen: die van de Amerikaanse 82e airborn division, die van Canadese manschappen en die van Britse paratroopers met elk hun eigen missies.
Dit zorgt voor de gewenste afwisseling. Afwisseling vind je trouwens ook tussen het bekende schietwerk

> "DE BESTE FIRST-PERSON SHOOTER VOOR DE PSP OP DIT MOMENT."

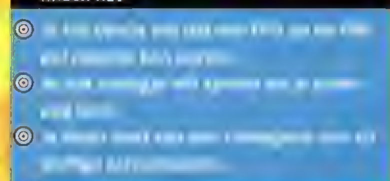


door. In de vierde missie zat ik 'somewhere above the Netherlands' te knallen op een hele zwerm Duitse vliegtuigjes om even later weer met beide voetjes op de grond een battle rondom Nijmegen uit te vechten.

HARTAANVAL

Naast de gameplay zijn ook de graphics dik in orde. De levels zien er gedetailleerd en retestrak uit! Het geluid is ook niet mis, zeker met een dikke koptelefoon op je kanis zul je merken dat de sound van inslaande granaten en M88's ineens wel erg dichtbij komt. Trek in de trein of de bus af en toe de stekker van je headphone eruit en de oma naast je krijgt een hartaanval!

HALEN ALS



CONCLUSIE

Call of Duty: Roads to Victory is de beste FPS voor de PSP op dit moment. Zo'n aangenaam debuut van CoD op draagbaar formaat had ik niet zien aankomen. Ik vond het opeens niet hinderlijk meer dat dit al mijn 293e WOII game was.



MAARTEN

SCORE **78**

Uitgespeeld in tien uur.

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY
PSP
AMAZE / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

12+



NBA STREET: HOMECOURT

J.J. DOLT ALS EEN DOLLE

Na het vijf keer (p)reviewen van een basketbalgame binnen twee maanden, weet J.J. geen originele intro meer te bedenken. Laten we dus maar snel beginnen met de review van NBA Street: Homecourt.

NBA Street: Homecourt is echt heel erg wreed. Wat EA dit keer op het scherm tovert gaat werkelijk nergens meer over. Als je dacht dat NBA Street 3 vet was, check this!


Zo staat ie al de hele middag, de twijfelkont.

OVERDRIVE

Waar ik dacht dat het niet maffer kon dan in deel 3, heeft EA Big in Homecourt toch weer een fikse stap vooruit gezet.
Allereerst zijn daar de next-gen graphics. Waar de vorige delen wat meer cartoony waren, ogen en acteren de spelers dit keer flink realistisch… totdat ze gaan dribbelen en dunken want dan flikkert EA de sport echt zwaar in de overdrive.
Naast vele nieuwe torenhoge en snoeiharde signature-dunks en oogverblindende dribbels, heeft men ditmaal een move geïntroduceerd waarbij je een teamlid gebruikt als trampoline om bijna over de basket te springen.

DOUBLE DUM

Grootste vernieuwing is echter de double dunk. Tijdens een dunk is het de kunst om zo lang mogelijk de schietknop ingedrukt te houden. Laat hem op het allerlaatste moment (dus net als je digitale B-baller de bal door de ring wil rammen) los en de NBA ster zal na zijn dunk de bal behendig opvangen om hem nogmaals te jammen. Dit ziet er niet alleen vet uit, het levert ook nog eens dubbele punten op.
Dat is overigens niet alles, voer je deze move uit tijdens een Gamebreaker (zie trukendoos) terwijl je door je medespeler wordt gelanceerd, dan levert het je een trifecta op, dat is dus drie punten voor één enkele aanval!


Hij was vroeger ober, maar werd ontslagen wegens iets te agressief uitserveren.

NOT IN MY HOUSE



Homecourt heeft een zeer uitgebreide singleplayer mode: de Homecourt Challenge. Hierin maak je een eigen speler, kies je twee teamleden en reis je heel Amerika over, op zoek naar nieuwe pleintjes die je kunt veroveren.
Deze basketbalstekkies worden bevolkt door diverse NBA sterren die jou uitdagen voor wedstrijdjes.
Het toffe hiervan, is dat wanneer je meer gasten verslaat, jij ze bij jouw team kunt voegen. Zo maak je een eigen All Star selectie.
Overigens begin je jouw Homecourt carrière als softie, je kunt niet veel meer dan een beetje dribbelen. Naarmate je meer wedstrijden speelt, zullen je vaardigheden echter natuurgetrouw groeien. Dat houdt in dat wanneer je veel scoort doormiddel van jumpshots, jouw vaardigheid op dat vlak zal toenemen etc.
Homecourt voelt als de basketballfilm 'Above the Rim' maar dan zonder het dramatische verhaal.

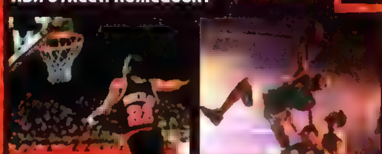
"ALS JE DACHT DAT NBA STREET 3 VET WAS, CHECK THIS!"

TRUKENDOOS

Natuurlijk is de Gamebreaker er weer. Hij is alleen net even wat anders van opzet dan je gewend bent.
Wel vul je de meter weer door middel van tricks, dat gebeurt echter alleen als je ook scoort. Alleen maar een beetje de bal tussen je benen dribbelen levert je niets op. Je zult tegenstanders het bos in moeten sturen, balletjes op hun hoofd moeten stuiteren, door de benen spelen etc. en vervolgens de bal ongenadig hard door de ring moeten rammen.
Om de Gamebreaker te activeren, positioneer je jouw speler in het midden van het basketbalveldje, druk je Y (of driehoekje) in en is het nu zaak om zoveel mogelijk spelers te vernederen.
Op deze wijze zorg je ervoor dat je zoveel mogelijk punten vergaart (maximaal +3) die bij jouw score op worden geteld als je de bal door de ring ramt.
Let op: pas je dan ook nog eens de trifecta toe, dan worden er bij jouw score 6 punten opgeteld, terwijl de tegenstander een punt aftrek krijgt.


De evolutieleer gaat niet voor iedereen op.

NBA STREET: HOMECOURT



HALEN ALS

- Basketbal vóór jou alleen uit dunken bestaat.
- Je een dwerg bent met een minderwaardigheidscomplex.
- Je graag mensen vernedert.

CONCLUSIE

NBA Street: Homecourt is net als crack. Het geeft je een korte, extreme flash, waar je na een uur klaar mee bent… en dan wil je meer.


JJ

SCORE 88

Dagen zul je zoet zijn met de Homecourt Challenge en dan is daar ook nog de online mode..

NBA STREET: HOMECOURT
XBOX 360 / PS3
EA BIG / ELECTRONIC ARTS
2 SPELERS - ONLINE
OUT NOW

3+



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Wat? Alweer een nieuwe FIFA? Die is toch net uit? Nee gasten, het is gewoon een nieuwe footie van EA. Nu ja, niet helemaal nieuw. Maar wel anders... toch? Oftewel, J.J. had het moeilijk met UEFA Champions League 2006-2007.

J.J. RUILT VOETBALPLAATJES

"EA HEEFT ECHT MOEITE GEDAAN OM ER IETS ANDERS VAN TE MAKEN."

EA bezit al een paar jaar de licentie van de Champions League en die zullen ze niet voor een spiegeltje en een paar kralen hebben bemachtigd. Daar willen ze dus wat mee doen.
In 2005 kwam het eerste deel uit (daarvoor deed Eidos er iets mee) en na een jaartje pauze, is dit het tweede deel dat EA vervaardigt.


Je kunt zien dat die Robinho uit een land komt waar ze nog veel olifantrijden.

VOETBALKAARTJES RUILEN

Vroeger was ik gek van voetbalplaatjes. Ik had hele stapels in mijn zak en was elke pauze aan 't ruilen. UEFA Champions League 2006-2007 kent dat ruil- of verkoopprincipe ook. Online ruil je namelijk heel simpel kaarten met anderen. Tevens kan iedereen gluren in jouw kaartenboek.
En ik weet nog van vroeger hoe vet het was als jij je boek vol had, omdat je als enige die zeldzame Koos Kuut-kaart van Telstar had weten te bemachtigen!



UITMELKEN?

Als je de game opstart zal het idee dat waarschijnlijk iedereen heeft, namelijk dat EA de FIFA-franchise weer eens uitmelkt, bevestigd worden. Zodra je voetbalt, zie en voel je FIFA 2007.
EA ontkent dit ook niet. Er is gebruik gemaakt van de 2007-engine en er is her en der slechts wat getweakt (het passen verloopt directer, lichamelijk contact is minder drastisch uitgewerkt en de dieptepass gaat beter).
Kijk je echter verder dan je gamersneus lang is, dan zul je zien dat EA weldegelijk getracht heeft dit spel anders te maken dan FIFA 07.

FOOTIE RPG

Het 'andere' van UFL zit hem vooral in de Ultimate Team mode. In deze mode begin je niet met een bestaande club maar met een starterspack kaarten. Met deze kaarten (spelers, verdedigende punten, aanvallende punten, speciale situaties etc.) stel je een fictief team samen en vervolgens ga je aan de slag.
Om verder te groeien heb je meer en betere kaarten nodig. Die kaarten kun je op allerlei manieren verdienen. In alle modes kun je credits verkrijgen die je daarna omzet in nieuwe kaarten. Versla teams en je krijgt punten, wikkel een bepaalde challenge goed af en je krijgt credits, etc. Zelfs als je verliest krijg je nog credits.
Er zijn ook punten te verdienen (iets anders dan credits) door bepaalde achievements te behalen, en met die punten kun je net als in een RPG je overall verdedigende level of aanvallende level op maximaal 5 zetten.

HULDE

Ja, zo ingewikkeld is een FIFA nog nooit geweest. Het is dan ook absoluut de meest diepe footie die EA ooit heeft gemaakt, waarvoor hulde.
Of ik het leuk vind is een tweede. Ik hou niet van managers, dus dat hele kaarten-ding werkt ook niet voor mij. Ik waardeer echter wel de moeite die EA heeft gedaan om er iets anders van te maken.
Leuk of niet, je kunt niet ontkennen dat de opzet is geslaagd. Het vrijspelen van credits en handelen in kaarten houdt de game lang levensvatbaar, terwijl dat met het voetbal alleen niet gebeurd zou zijn. UCL bevat bijvoorbeeld slechts teams uit vijf competities en beschikt niet over de Nederlandse licentie. Je kunt alleen met Eindhoven, Amsterdam en Rotterdam spelen. De Ultimate Team-mode is dus een prima beslissing. Wel een waarvan de puristen zullen opkijken, maar goed, dat deden ze ook bij FIFA Street en die game wist desondanks een compleet nieuwe markt open te breken.


Heel actueel deze game. Zo hebben ze gelijk geïmplementeerd dat er in duels steeds vaker gebeten wordt.



CONCLUSIE

Wil je een 'gewone' voetbalgame, check dan FIFA 07 of Pro Evo 6. Wil je iets nieuws, iets dat een flinke dosis strategie aan het voetbal toevoegt, dan kun je gerust UEFA Champions League 2006-2007 proberen.


J.J.

SCORE **83**

Heel wat langer dan twee keer vijfenveertig minuten. Zeker als je dat ruilen digt.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
XBOX 360 / PLAYSTATION 2
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
2 SPELERS - ONLINE
OUT NOW
3+



HALEN ALS

- Je wel eens voetbal met kaarten wilt spelen.
- Je vroeger ook voetbalplaatjes spaarde.
- Je geilt op de Champions League-tune.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007





SPELLEN OP HET

Maandenlang wist Jurjen de verleiding van het Wii-winkelkanaal te weerstaan. Totdat hij bezoek kreeg van ene Jack. Zijn achternaam Daniels...

Dat is gek zeg. Ik werd eergisterochtend om 13.28 uur wakker doordat iemand met een hamer op mijn schedel beukte. Ergens tussen mijn kruin en mijn voorhoofd. Althans, zo voelde het.
Ik lag niet op bed, maar op de rode lederen chesterfieldbank in de woonkamer. Ik hoorde een zoemend geluid dat opzwol en wegebde, opzwol en wegebde, pulserend, om gek van te worden. Toen ik mijn hoofd van het leder tilde, bleef het een beetje plakken, alsof het niet omhoog wilde gaan.
Eenmaal verticaal zag ik dat de televisie aanstond. Afgestemd op het Wii-kanalenscherm. Dus dáár kwam dat geluid vandaan.

CREDIT CARD

De Wii-afstandsbediening lag op tafel. Naast een lege fles Jack Daniels, een halfvol longdrinkglas en mijn Visa Gold Credit Card. Wie had dat gedaan?
Ik keek naar de televisie en zag een kanaal met de naam Donkey Kong. Dat kanaal kende ik niet. Donkey Kong? Hij stond naast het weerkanaal.
Voorovergebogen naar het glas rook ik whisky. De kamer draaide langzaam naar links en naar rechts. Er begon mij iets te dagen.
Ik richtte de Wii-afstandsbediening op het Wii-winkelkanaal. Dat hoerige Wii-winkelkanaal dat mij al vanaf Wii-dag één zo verleidelijk had aangestaard.



OUDE FIETS

Zij wilde mijn geld, in ruil voor kortstondig en oppervlakkig plezier. Maar zij was de oude fiets waarop ik reeds lang geleden had leren fietsen, dus haar diensten werden niet langer door mij verlangd.
Ik verachtte de schaamteloosheid waarmee zij haar versleten handelswaar te koop aanbood. Haalde mijn neus op voor haar belofte dat alles weer net zo leuk als vroeger zou worden, als ik maar even over de brug kwam. Had mijn neus lange tijd in de lucht gehouden aan de rand van de brug. Maar nu rook ik whisky. En zag ik nog over 4500 Wii-punten te beschikken. De 500 punten voor Donkey Kong waren reeds netjes van het totaal afgetrokken.
Met een zwaar hoofd besefte ik dat zij mij vijftig euro lichter had gemaakt. Zij, het Wii-winkelkanaal.

STROEFHEID

Dus, dus, dus dan toch maar eens aan de slag met Donkey Kong. Het spel dat mij vierenvijftig jaar geleden in contact bracht met Nintendo. De rest is geschiedenis.
Leuk, ik kende alle routes en foefjes nog. De stroefheid waarmee Mario een laddertje pakte, de overbekende onverwachte doodsmak die hij maakte als een sprong nét een pixeltje te kort kwam. Leuk, leuk, leuk, maar zuiver uit nostalgisch oogpunt, voor twee keer een kwartier misschien. Mijn geld niet waard, dus.

KATER

Maar ja, toen die punten eenmaal op mijn Wii stonden ging ik los natuurlijk!
Met lichte aarzeling koos ik voor Space Harrier 2, zo'n spel dat ik eind jaren tachtig een tijdje intensief in de speelhal had bedreven.
Het downloaden ging lekker snel. Maar toen. Wat een ramp. Dit was dus niet de speelhalversie maar een tragisch slechte port voor zo'n thuissysteem van Sega. Dat Megading. Wat een ellende, door de trage beeldopbouw eigenlijk niet eens meer te spelen.
Over een kater gesproken.

LET OP

De scores zijn niet gebaseerd op de significantie van een titel in de periode dat deze oorspronkelijk werd gelanceerd maar op de hoeveelheid fun die een hedendaagse gamer eraan kan beleven.

DONKEY KONG — 500 PUNTEN
Score •32•

Dit nonscrollende platformspelletje is leuk als nostalgische trip voor oudgedienden of als geschiedenislesje voor de jongere gamers. Als opzichzelfstaande spelbeleving inmiddels voorbij gescrolled door de tijd.

GOLDEN AXE — 800 PUNTEN
Score •52•

Een knullig geconstrueerd vechtspelletje met desalniettemin een ondoorgrondelijke charme. Hersenloos hakken, op een draak klimmen om deze te besturen, ik houd daar wel van. Zo heel af en toe. Na een glas of drie.

GUNSTAR HEROES — 800 PUNTEN
Score •75•

Een non-stop aanslag op je zintuigen die je met stalen zenuwen moet overwinnen. Dit soort überhectische loop-en-schietspellen worden tegenwoordig niet meer (zo goed) gemaakt, dus de liefhebber doet hiermee een puike aanschaf. Niet voor niets de game waar ontwikkelaar Treasure zich mee op de kaart zette.

RODE LEDEREN CHESTERFIELDBANK — 700 EURO (na afdingen, bij Seats & Sofa's)
Score •62•

Een stijlvol ogende klassieker met een fraai gecapitonneerde rug. De dubbele vering zorgt voor een tegelijk stevige en zachte zit. Er op slapen is minder comfortabel, omdat de leuning nogal hard is en het leer gaat plakken als je veel zweet of kwijlt.

XEVIOUS — 800 PUNTEN
Score •39•

Als je een verticaal scrollende shooter voor je VC wilt binnenhalen zou ik verder kijken dan het niet zo bijzondere Xevious.

SPACE HARRIER II — 800 PUNTEN
Score •00•

Dit is niet de versie uit de speelhal maar een onspeelbaar gedrocht, een port die zo slecht is als je van een bijzonder slechte port verwacht. Ab-so-luut niet downloaden!

CASTLEVANIA IV — 800 PUNTEN
Score •72•

Dit griezelavontuur kent nogal wat frustrerende knelpunten en bepaalde spelhandelingen zijn onlogisch lastig, maar de rijkdom aan fantastische omgevingen, sfeervolle (jazzy!) muziek en soms zeer verrassende en uitdagende spelsituaties motiveren genoeg om deze minpuntjes voor lief te nemen. Eentje voor de bikkels.

SUPER MARIO 64 — 1000 PUNTEN
Score •80•

De fantasievolle opzet van de levels, de variatie in de dingen die je moet doen, deze eerste échte 3D-platformer ooit blijft verbazen en vermaken. Het camerasysteem is inmiddels wel een beetje achterhaald, en soms irritant.

WII-KANAAL

WELGEMEENDE VLOEKMOMENTEN

Over een kater gesproken, Sonic dan maar. Of is dat een egel? Ja, zegt Jeroen, dat is een egel. Oké dan, een egel. Zou de blauwe egel de zware kater wat kunnen verlichten?
Ja, dat zou de blauwe egel kunnen. Dat kon hij. Oké, de combinatie van het probeer-en-sterf-principe en het beperkte aantal levens leverde enkele welgemeende vloekmomenten op maar het soepelsnelle kwikzilveren stuurgevoel en de knap gebouwde ondergrondse doolhofjes maakten veel goed, ze hielden mijn egel urenlang aan de rol.
Terwijl ik vroeger nog zo'n irritante Nintendo-fan was, je weet wel, zo iemand die dit soort spellen nauwelijks wat tijd gunde.

"DE WII-AFSTANDSBEDIENING LAG OP TAFEL. NAAST EEN LEGE FLES JACK DANIELS, EEN HALFVOL LONGDRINKGLAS EN MIJN VISA GOLD CREDIT CARD."

ALTERED BEAST
800 PUNTEN
score •14•

Dit spel is leuk zoals een heel slechte C-film leuk kan zijn. Het gaat over het vernietigende wolfmens van de planeet Sahara met de kwikschietende voeten, of zoiets.

R-TYPE
800 PUNTEN
score •40•

Elke verkeerde inschatting wordt meedogenloos afgestraft in dit vlieg-en-schietspel. Een uitdaging? Eerder frustrerend, in mijn beleving.

COLUMNS
800 PUNTEN
score •60•

Een leuke variant op Tetris, maar zeker niet de beste.

SOLOMON'S KEY
500 PUNTEN
score •38•

Uit historisch oogpunt interessant maar de traagheid en vaagheid van dit puzzelspel maken dit nauwelijks speelbaar voor een modern publiek. Liever even wachten op Lolo of Kickle, lijkt mij.

SIM CITY
800 PUNTEN
score •80•

Deze console-versie van de klassieke stedenbouwer is beter dan het PC-origineel, en door de ongecompliceerde diepgang ook nog eens een stuk sympathieker dan de allernieuwste "realistische" versies. Dit is nog werkelijk een SPEL, waarin elke zet op transparante wijze wordt vertaald in een duidelijke verandering van de omstandigheden. Wat ik eigenlijk bedoel te zeggen: aanrader.

VICTORY RUN
600 PUNTEN
score •21•

In 1989 was dit misschien een aardig racespel, in 2007 is dit een overbodige bladzijde in een boek dat niemand wil lezen.

R-TYPE 3
800 PUNTEN
score •65•

Deze zijwaarts bewegend shooter is – zoals gebruikelijk in het genre – behoorlijk pittig, maar biedt nét iets meer vrijheid dan gebruikelijk om je weg te vinden en je wapens te versterken, waardoor het hele spel wat beter behapbaar wordt. De vertraging (bij veel actie in beeld) is een schoonheidsfoutje dat soms ook wel eens goed van pas komt.

SUPER STAR SOLDIER
600 PUNTEN
score •60•

Een verticaal scrollend schietfestijn met verregaande mogelijkheden om je lasers, raketten en andere wapens te verdubbelen en te versterken. Die mogelijkheden zal je hard nodig hebben om in de met vijanden en projectielen overladen omgevingen nog een eindje te kunnen vliegen. Samen met R-Type 3 toch wel het beste spel dat momenteel in dit genre voor de virtual console beschikbaar is.

TOEJAM & EARL
800 PUNTEN
score •68•

Let op: voor een enkele speler is dit niet meer dan een traag en irritant dwaalspelletje. Om door te dringen tot de diepere dimensies van deze funky culthit moet je toch echt met een tweede speler inhaken. En je kunt maar beter ook wat geestverruimende of blikvernauwende middelen bij de hand hebben.

LEGEND OF ZELDA: LINK TO THE PAST
800 PUNTEN
score •92•

Dit is nu zo'n spel dat ik zonder aarzelingen elke avontuurlijk ingestelde gamer durf aan te raden, ook die van de jongere generatie. Misschien wel de beste action adventure ooit heeft sinds de release in 1991 jaar weinig tot niets van zijn glans verloren, eigenlijk komen alleen sommige geluidseffecten wat gedateerd over.

LONGDRINKGLAS (0,80 EURO BIJ XENOS)
score •42•

De voet is iets zwaarder dan hij oogt, wat lekker vasthoudt. Met een inhoud van ruim 26 centiliter heeft deze jongen meer inhoud dan het traditionele whiskyglas, maar door de smalle opening komt het aroma van de whisky niet zo lekker los van de body. Wel leuk dat ie blauw is.



SCHIETEN, SCHIETEN, SCHIETEN

Hoog tijd om de geleden schade in te halen. Draadloos liet ik meer Megadrive-klassiekers mijn huis binnen zweven.
Golden Axe was vooral leuk door de clichématige klungeligheid waarmee het spel in elkaar was gezet.
GunStar Heroes bleek een fantastisch zijwaarts scrollend en überhectisch loop-en-schietspelletje. Van links naar rechts en knallen maar. Zo worden ze tegenwoordig niet meer gemaakt. Iets om met een grote grijns te spelen, of te delen met een gelijkgestemde speler in de samenknalstand.

BIJSTELLEN

Toen ik zo'n beetje alle aangeboden Megadrive-titels in huis had, was het tijd om mijn tegoed aan te vullen en wat dingen voor de SNES te downloaden. Ik begon met Sim City en eindigde met Castlevania IV.
In mijn herinnering was dit de beste Castlevania ooit. Die herinnering moest ik na de eerste paar levels bijstellen.
Dat een botsing of kleine misstap soms in een dodelijke val resulteert is niet uitdagend maar stomvervelend, en ook de problemen die het kan kosten om bijvoorbeeld simpelweg een trap op te lopen, vond ik zwaar irritant.

DOORGEZET

Hou daar rekening mee als je besluit spellen voor je Virtual Console te downloaden. Enerzijds zijn de spellen vaak minder goed dan in je herinnering, anderzijds zijn sommige spelhandelingen veel trager of onlogischer dan we tegenwoordig gewend zijn. Daarbij zijn beeld en geluid natuurlijk ook technisch beperkt maar dat had je zelf al begrepen.
Enigszins gehinderd door mijn aanvankelijke ergernis heb ik gelukkig toch nog even doorgezet. Na een paar levels werden de euvels in Castlevania gewoon onderdeel van het spel, en liet ik me wederom betoveren door de sfeervolle en kundig geconstrueerde levels, de veelheid aan geheime ruimtes en, boven alles, de mogelijkheid om met mijn zweep aan bepaalde punten te hangen en te zwaaien, oh dat voelt zo lekker.
Een goed spel is een goed spel, maar de drempel ligt in de meeste klassiekers door gedateerde mechanieken en strengere spelregels wel wat hoger dan in de nieuwste videogames. Houd daar rekening mee.

ALWEER DONKER

Het is alweer donker, ondertussen. Voor mij op tafel: een Wii-afstandsbediening, een leeg longdrinkglas en een fles Jack Daniels. In het Wii-winkelkanaal staan nog 200 punten. Ik moest mijn Credit Card er maar weer eens bij pakken. ✪

score •85•
MARIO KART 64
1000 PUNTEN

Wie wil dat nu niet, een Mario Kart in het Wii-menu? De 64-versie biedt mooie lange parkoersen, valsspelende tegenstanders en enkele suppertoffe multiplayer-varianten. De game ziet er ook naar hedendaagse normen nog verrassend leuk en aantrekkelijk uit. Jammer dat het Ghost-Save-systeem in de Time Trials niet werkt!

score •50•
SOLDIER BLADE
600 PUNTEN

Dit verticaal scrollende vlieg-en-schietspel is nét iets gemakkelijker dan de gemiddelde soortgenoot, en daar zal de gemiddelde 2007-gamer niet over klagen. Wel jammer dat het spel geen continues heeft – moet je toch nog bikkelen en de eerste levels telkens weer opnieuw spelen.

score •90•
DONKEY KONG COUNTRY
800 PUNTEN

Dynamische en sfeervolle omgevingen vol grappige beesten en een meesterlijke positionering van vijanden en hindernissen typeren dit 2D-meesterwerk. De liefdevol en kundig gemodelleerde graphics zijn ook in 2007 nog van een betoverende schoonheid.

score •68•
ALIEN CRUSH
600 PUNTEN

Als je niet vies bent van af en toe een potje flipperen tussen de andere spellen door, doe je met Alien Crush een leuke aanschaf. Deze forse kast met Alien-thema biedt allerhande monsterdoelen en subvelden met extra uitdagingen. De bal rolt zoals je het zou verwachten en kan op twee snelheden worden ingesteld: gewoon snel en iets te snel.

score •70•
COMIX ZONE
800 PUNTEN

Stomp en schop je een weg door de kaders en vijanden van een stripverhaal. Prachtig bedacht, heel behoorlijk uitgevoerd, soms een beetje te rommelig.

score •85•
FLES JACK DANIELS
22,95 EURO

Het mondgevoel is bij de eerste drie glazen wat olieachtig, maar twee blokjes ijs doen wonderen en de duidelijk proefbare houtskoolfiltering maakt veel goed. De kater concentreert zich in het gebied tussen de kruin en het voorhoofd en laat de maag goeddeels met rust.

score •78•
RISTAR
800 PUNTEN

Een kleurige en iets te trage platformer waarin het spring-en-grijpprincipe ook nu nog garant staat voor lekker originele spelsituaties. Het spel begint vrij gemakkelijk om na een paar levels ineens knap lastig te worden. Laat je verrassen door deze vrij onbekende topper!

score •50•
F-ZERO
800 PUNTEN

Jaaaa, JAAAA, maaaaaar... Nee, het is toch de nostalgie, dat ik dit zo tof vind. Ga liever op zoek naar een afgeprijsde versie van F-Zero GX (Cube), dat is toch wel dé manier om F-Zero in deze eeuw te beleven.

score •65•
SUPER MARIO BROS
500 PUNTEN

Een van de weinige NES-titels die de aanschaf waard is. Tweeëntwintig levels aan klassiek materiaal, nog steeds leuker en afwisselender dan de meeste hedendaagse platformers, maar soms ook wel eens een beetje té veeleisend en frustrerend van opzet.

score •68•
ECCO THE DOLPHIN
800 PUNTEN

Het zwemmen en springen voelt fantastisch, maar ook in déze Sega-titel leunt de spelervaring te sterk op het probeer-en-sterfprincipe om het gros der hedendaagse gamers lang in de zee te houden. Doorzetters worden beloond met belevenissen die zich nergens mee laten vergelijken.

CLASSIC CONTROLLER - 19.95 EURO

score •80•

Alle games zijn bestuurbaar met een horizontaal gehouden afstandsbediening, behalve de games voor de SNES en N64 (die vereisen meer knoppen). Voor deze spellen kun je één tot vier GameCube-controllers aansluiten (de openingen zitten achter een klepje aan de bovenkant van de Wii), maar je kunt ook een Classic Controller aanschaffen die je niet aan de Wii maar aan de afstandsbediening moet koppelen. Beetje gek om draadloos via een draadje te spelen maar de knoppenlayout is (voor de aangeboden spellen) wel een stuk geschikter dan die op de Cube-controller. Twee fijne analoge sticks, lekker grote knoppen, prima bereikbare schoudertoetsen. Je voelt dat het goed zit.

SUPER PROBOTECTOR
800 PUNTEN

score •78•

Overleven onder zeer extreme, eigenlijk té vijandige omstandigheden, daar gaat het om in deze shooter. De overwegend zijwaarts scrollende loop-en-schiet-actie loodst je van de ene beeldvullende explosie naar de volgende gruwelijk dikke eindbaas, elke seconde die je weet te overleven word je verrast en vermaakt . De levels waarin je moet schieten en draaien vanuit een bovenaanzicht zijn wellicht wat gedateerd, maar daardoor ook wel weer heel bijzonder.

SONIC THE HEDGEHOG
800 PUNTEN

score •78•

De blauwe egel in een vorm zoals we hem nog maar zelden tegenkomen. Tussen de wat oppervlakkige maar o zo smakelijke bovengrondse roetsjbanen door, vind je in de meer complexe onderwerelden enkele behoorlijk verrassende uitdagingen. Jammer dat je na het verbruik van je levens weer helemaal opnieuw moet beginnen, maar de level-select-code verzacht de pijn.

BONK'S ADVENTURE
600 PUNTEN

score •65•

Een van de mafste spelpersonages ooit deelt kopstoten uit aan al even geflipte vijanden. De bizarre toestanden kunnen niet verhullen dat we hier hebben te maken met een ambachtelijk vervaardigde platformer die ook in 2007 nog prima valt te genieten, een paar frustrerende passages daargelaten.

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE
800 PUNTEN

score •75•

Dit is het Tetris-achtige spelletje Puyo Pop, dat later ook op de SNES werd uitgebracht onder de titel Kirby's Avalanche. De laatstgenoemde versie is een tikje beter, maar Puyo Pop is ook in de versie van Dr. Robotnik gewoon een ijzersterke puzzelaar die zeker met twee spelers tegen elkaar eindeloos speelbaar blijft.

STREETFIGHTER II
800 PUNTEN

score •78•

Kijk, die hele nieuwe Street Fighters met al die supermeter-shit en eindeloze combo's die hoef ik niet. Deze is prima... of misschien toch nog nét iets te basaal. Ik denk dat Turbo of Super voor mij de beste versie zou zijn. Toch, in al zijn schijnbare eenvoud levert dit één-tegen-één-vechtspel meer diepgang dan veel van de flashy vechtspellen van tegenwoordig.

TENNIS, BASEBALL ICE HOCKEY EN ANDERE MEUK VOOR DE NES
500 PUNTEN

score •18•

Deze vroege sportspellen vallen zelfs in verhouding met latere spellen voor de NES gigantisch door de mand. Als je er eentje op basis van nostalgische overwegingen wilt downloaden moet je dat natuurlijk zelf weten, maar elke andere overweging zal uitlopen op een teleurstelling.

VIRTUAL CONSOLE

score •70•

Ik vind het wel tof, om enkele al dan niet eerder gespeelde klassiekers in het kanalenscherm 'eeuwig' beschikbaar te hebben. Sommige spellen hebben mij aangenaam verrast en langer dan verwacht vermaakt. Het had allemaal iets goedkoper gemogen, dat wel. En jammer dat er nog niet zoveel N64-games beschikbaar zijn.

BOMBERMAN 93
600 PUNTEN

score •78•

In je eentje ben je hier snel mee klaar maar als je regelmatig met vrienden (twee tot vijf) speelt, dan is dit spelletje goed voor heel veel avonden ouderwets knallende fun.

ECHT WAAR! HET WERKT! IN ASSEN!

KIJK, ZO WERKT HET

Zo werkt het: zorg dat je vriendin of moeder de deur uit is, leg je credit card op tafel, schenk een longdrinkglas vol whisky, en drink de helft op. Zet dan de tv aan en ga naar het Wii-winkelkanaal.

Kies voor Virtual Console en voer het nummer van je credit card in om Wii-punten te kopen (5000 punten voor 50 euro, 1000 punten voor 10 euro of iets er tussenin). Neem nog een slokje whisky en blader door de aangeboden spelletjes (NES: 500 pnt – SNES: 800 pnt – TURBO-GRAFX: 600 pnt – MEGADRIVE: 800 pnt – N64: 1000 pnt).

Als je je keuze van een spel hebt bevestigd, staat ie na een halve minuut of twee in het Wii-menu, als apart kanaal, klaar om wanneer je maar wilt gekozen te worden.

Als je in een volgende dronken bui zo'n kanaal hebt gewist is er niets aan de hand, een eenmaal gedownload spelletje kun je zo vaak je wilt (kosteloos) opnieuw downloaden, zolang je maar dezelfde Wii gebruikt.

MAELSTROM: THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

JAN VOELT NATTIGHEID

Maelstrom is een lastige titel. Niet alleen schrijf je de naam van deze futuristische RTS al snel verkeerd, en da's niet het enige dat aan deze game verkeerd gaat...

"SUPREME COMMANDER EN C&C 3 ZIJN GEWOON LEUKER OM TE SPELEN."

Ik volg Maelstrom al een tijdje want de game werd keer op keer uitgesteld. Nu deze RTS dan eindelijk het licht ziet, ben ik verbaasd. Ten eerste omdat het spel qua gameplay simpeler is dan vooraf beloofd werd en ten tweede omdat de game grafisch een soort fletsheid over zich heeft waar ik niet echt vrolijk van werd. Verder is de interface spuuglelijk en gewoon veel te groot. Toch begon ik na een tijdje wel lol te krijgen in de futuristische oorlogen die zich op mijn scherm afspeelden, en dat had alles te maken met water. Veel water.

Die heb ik ook op Marktplaats zien staan, onder de rubriek: 'weinig kilometers gelopen', van 'oud vrouwtje geweest' en 'altijd binnen gestaan'.

SPETTERSPATTERSPATER

Er zijn drie strijdende partijen: twee menselijke (Remnants en Ascension) en een alien (Hai-Genti). De Hai-Genti is een waterras dat maar met één doel naar de Aarde is gekomen: de boel onder laten lopen om een nieuwe thuiswereld te creëren. Dat laten de techneuten van de Ascension niet op zich zitten dus die bevriezen de ondergelopen delen zodat ze hun troepen over het ijs kunnen verplaatsen. De militair georiënteerde Remnants tot slot gebruiken vuur en explosieven om het ijs weer tot water te doen smelten. Dit alles leidt ertoe dat je water in kunt zetten als ultiem wapen. Een heel bataljon vijanden te zien verzuipen door delen van de map onder water te zetten, biedt tijdloos vermaak.

De balans van de drie zeer verschillende facties is overigens erg goed gedaan. Niet alleen uiterlijk verschillen ze, ook inhoudelijk kennen ze zeer uiteenlopende tactieken en mogelijkheden.



ERUIT!

Iets wat steeds vaker opduikt in RTS games is Direct Control. Ook Maelstrom kent deze feature maar het komt hier niet uit de verf. De camera zoomt behoorlijk ver in en uit en dat komt de graphics niet ten goede. Je eenheden glijden over de grond (en dat komt niet door bevroren delen), de camera werkt tegen je, je blijft vaak steken achter objecten... kortom; deze vorm van besturing is slecht uitgewerkt, en omdat deze feature niet direct iets allesbepalends toevoegt aan de gameplay, had men 't er van mij lekker uit mogen laten.

HALEN ALS

- Je Perimeter fantastisch vond.
- Je houdt van Oostblok RTS games.
- Je graag mensen ziet verzuipen.



PECH

Kort gezegd is Maelstrom een versimpelde versie geworden van wat oorspronkelijk de bedoeling was, ongetwijfeld met het oog op een grotere doelgroep.
Ik kreeg tijdens het spelen dan ook het gevoel een soort Perimeter-light te spelen, de vorige RTS van KDV. Perimeter flopte, ondanks een aantal indrukwekkende innovaties, dus Codemasters' aanpak is een logische.
Feit blijft dat Maelstrom ook nog eens dikke pech heeft dat het de strijd aan moet gaan met kolossen Supreme Commander en Command & Conquer 3. En in alle eerlijkheid; die games zijn gewoon leuker om te spelen. Supreme Commander geeft je massale battles en reuzenunits, en C&C is als het weerzien met een oude vriend.
Daar kan Maelstrom met zijn overall toch wat generieke gameplay niet aan tippen.



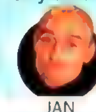
MAELSTORM, MAALSTROM, MAELSTROOM...

Maelstrom is zo'n titel die je honderd keer fout schrijft en uitspreekt. Niet echt handig gekozen dus, maar aan de andere kant is het weer eens wat anders dan de zoveelste RTS met het woord ' Command', 'Front', 'War' 'Hero' of 'Assault' in de titel.
Originaliteit in je titel is oké, alleen of het bevorderlijk is voor je verkoop...

MAELSTROM
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

CONCLUSIE

Het spel moet het vooral hebben van terraforming en multiplayer maar of dat genoeg is om de RTS oorlog mee te winnen, is hoogst twijfelachtig.


JAN

SCORE 60

Hier kún je vele tientallen uren mee bezig zijn, vooral in multiplayer.

MAELSTROM
PC
KDV LABS / CODEMASTERS
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

12+



SPECTROBES

JURJEN IS DIEPGRAVEND BEZIG

"WAT EEN SAAI EN ZIELLOOS SPELLETJE IS DIT EIGENLIJK."

Een nieuwe Pokémon gaat natuurlijk linea recta naar Jurjen, en dus ook deze, eh... Spectrobes.

Wat krijgen we nou weer! Verdomme, Ed, was dat nou nodig? Meteen al in de inleiding weggeven dat dit spel op Pokémon lijkt? Luister, een eindredacteur moet hier en daar een komma weghalen of toevoegen, verder niets. En al helemaal geen informatie over de overeenkomsten tussen Pokémon en Spectrobes leveren in het introtje van alweer zo'n geniale tekst van mij [Aha, nu begrijp ik waarom dat zomernummer altijd van die nietszeggende intro's heeft – Ed].

3D

Nou ja, dan gaan we het maar over de verschillen hebben. Niet plat als Pokémon maar driedimensionaal, dat is Spectrobes. Het is het soort driedimensionale graphics dat we nog kennen uit 1984, inclusief grote lege vlakken, kartelrandjes, wegvallende details, monotone omgevingen en modderige kleuren.
Maar goed, driedimensionaal is het zeker, en mooi uitgesmeerd over de twee schermen ook. Daardoor kun je meer van de monotone omgevingen zien dan gebruikelijk.

FOSSIEL

Wat gaan we doen in die monotone omgevingen? Rondrennen met de vierpuntsdruktoets en de Y-knop. En af en toe even stilstaan om de Spectrobe die ons volgt aan te raken met de stylus.
Er verschijnt een rondje om het beest, en als er een mineraal of fossiel in de grond onder zijn voeten zit, zal deze gaan blinken. Tik op de blinkende plek en er verschijnt een uithakscherm. In dit scherm kun je de mineraal of het fossiel uithakken, nog steeds met de stylus.
Als dit is gelukt, moet je het fossiel tot leven brengen met je stem (serieus!), in een fokmachine dumpen en mineralen voeden. Het beest evolueert tot een slecht getekende Pokémon waarmee je kunt vechten.

STOER JASJE

De gevechten zijn niet beurtelings als in Pokémon maar gaan gepaard met directe actie. Je bestuurt twee Spectrobes tegelijk en laat de linker aanvallen met een druk op de L-knop. De rechter... nah ja, je snapt het wel.
Ervaringspunten en voorwerpen vergaren, sterker worden, Spectrobes verzamelen, ruilen en vechten met vriendjes, kortom Pokémon in een stoer jasje. De Jetix-jeugd lust hier vast wel pap van.

SAAI

Ik ben best wel overtuigd van het succes dat dit spel gaat boeken maar veel minder van de kwaliteit van dit alles. Die is sterk wisselend. Zeker, niet alles is slecht, maar echt mooie of knap uitgewerkte dingen kwam ik ook niet tegen.
"Het kan er mee door, het kan er mee door" is een gedachte die tijdens het spelen vaak bij me opkwam, terwijl ik de gedachte "wat een saai en zielloos spelletje is dit eigenlijk", probeerde te onderdrukken.
Het spel lijkt te mikken op jongens van bijna tien die stoerder willen zijn dan hun Pokémon-spelende vriendjes. Gelukkig voor uitgever Buena Vista en het medeplichtige Disney is dat niet de meest kritische doelgroep.
Ka-tsjing zei de kassa.

Het is haast niet te zien wat er zich precies op die plaatjes afspeelt. Of ben ik inmiddels rijp voor een leesbril bij Spectrobe-savers?

Deze kun je evolueren tot een Boris.

Dat graven, dig ik echt niet.

SPECTROBES

HALEN ALS

- Je al bijna tien jaar bent.
- Al je vriendjes deze ook gaan scoren.
- [illegible] chen en misschien zelfs in elkaar willen slaan.

KAARTEN MET GATEN

Bij je spel krijg je een zakje plastic kaarten met gaten. Zo'n kaart kun je op het touch screen leggen om vervolgens met je stylus in de genummerde gaatjes te prikken. Waarom je dat zou doen? Nou, om de verveling te verdrijven misschien, want het spel is verder weinig opwindend. Bovendien word je voor die kleine inspanning beloond met een nieuwe Spectrobe of een leuk voorwerp.

CONCLUSIE

In een milde bui zou ik dit een aardige variant op Pokémon noemen, maar ik ben niet in een milde bui.



SCORE 55

Persoonlijk had ik er na vier uur spelen meer dan genoeg van, maar het avontuur was toen nog lang niet afgelopen, en er zijn plenty mogelijkheden om de pret te delen met je vriendjes.

SPECTROBES
DS
BUENA VISTA / NINTENDO
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
3+

GUITAR HERO II



Het hele VNU gebouw staat weer op z'n grondvesten te schudden. Guitar Hero II voor de 360 is binnen en dan is Jeroen niet meer te houden natuurlijk.

Helaas staat 'Stairway to Heaven' nog steeds niet op de tracklist. Wel zijn er de namen van Deep Purple en Pearl Jam die in het oog springen, maar verder zijn de liedjes vrijwel hetzelfde als die van de PlayStation 2 versie. Hoewel je enkele nummers niet op hun gebruikelijke plaats zult tegenkomen.
Ook merkte ik op dat sommige nummers net even anders aanvoelen. Guitar Hero II voor de Xbox 360 is dus niet helemaal een één op één overzetting maar eentje met extra's.

GIBSON X-PLODER

Het meest benieuwd was ik naar de nieuwe gitaar. De Gibson X-ploder is schitterend maagdelijk wit, voelt heerlijk aan, een stukje zwaarder zelfs. Niet langer heb ik het idee een speelgoedgitaartje om mijn nek te hebben hangen.
Ook de motion sensing reageert een stuk sneller. Niet langer hoef ik de hele gitaar omhoog te gooien om de 'Star Power' te activeren; een simpele tik omhoog is voldoende om mijn scores met acht te vermenigvuldigen.
Ook heeft de gitaar een uitgang die bedoeld is voor een pedaal waarmee je de klank van de gitaar wat kan veranderen (vervormen). Op dit moment werkt het nog niet en ik vraag me af wat het toe zal voegen.


Wees gerust, er zijn mannen bij om die knoppen te regelen.

NO STAIRWAY?

Heel simpel gesteld is er niets mis met de Xbox 360 versie van Guitar Hero II. De nummers liggen lekker in het gehoor en een aantal nieuwe nummers die langskwamen lieten een glimlach op mijn gezicht verschijnen.
Natuurlijk ziet het er wat beter uit op een 360, maar het gaat om de muziek, en die rockt.
Ik wacht met smart op Guitar Hero III, al heeft Harmonix beloofd om met veel, heel veel downloadable content te komen voor dit deel. Ik hoop op de gehele tracklist van de originele Guitar Hero én een zooi nieuwe tracks. Waaronder natuurlijk 'Stairway to Heaven'. Kom op Harmonix, hoe lang laten jullie ons nog zonder die toptrack? ✪


Wees gerust, je hoort haar niet. De mannen hebben het volume uitgezet.

CONCLUSIE

Ook op de Xbox 360 rockt Guitar Hero II!

JEROEN
SCORE 90

Dit is tijdloos, denk je dat je alle songs onder de knie hebt, kun je straks ook nog eens een zooi nieuwe downloaden.

GUITAR HERO II
XBOX 360
HARMONIX / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 2 SPELERS (OFFLINE ONLY!)
OUT NOW
3+

PS2 / Wii / XBOX 360 / PSP / NGC / PC

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Filmgames; eigenlijk wordt niemand bij de Power Unlimited er echt warm van. Tenzij het om échte helden gaat, dan is Jeroen wel te porren voor een stukje jeugdsentiment.

Michelangelo was mijn favoriete Turtle met zijn flauwe grappen en voorliefde voor pizza's. Zijn strijdkreet 'Cowabunga dudes' was dan ook regelmatig hoorbaar in huize Roding. De ninja schildpadden hebben gaandeweg mijn jeugd een bijzonder plaatsje in mijn hart weten te veroveren.
Maar de liefde was niet wederzijds. Ontwikkelaar Konami draaide de reptielen eigenhandig de nek om, klaar om opgediend te worden. Ubisoft zag de hulpeloze schilpadden echter en besloot ze te redden, net voordat ze in de soep zouden belanden.



INVESTERING

Het is natuurlijk geen weggegooid geld; een licentie van de Turtles aanschaffen en dan gelijktijdig met de film een game uitbrengen. Dat is kassa, zeker wanneer alle kids de film hebben gezien en massaal aan mama's kop zeuren dat ze de game willen spelen. Of oma ziet het spelletje in de speelgoedzaak en denkt haar kleinzoon er een plezier mee te doen.
Dikke kans dat het geld dat Ubisoft kwijt is aan de licentie en de ontwikkeling, met klinkende munt wordt terug betaald.

PRINCE OF DOUBLE DRAGON

De game is overigens aardig. Het volgt het verhaal van de film op de voet en plaatst je als speler in het schild van de vier helden. Wat volgt is een avontuur waarin platformactie wordt afgewisseld met knokpartijen.


Typisch Ubisoft; proberen ze heel sneaky weer die King Kong shit onder de aandacht te brengen.

Het heeft een beetje weg van Prince of Persia en van Double Dragon. De platformonderdelen laten de schildpadden langs muren lopen, aan vlaggenstokken slingeren en dubbele sprongen maken om de gebieden door te komen, terwijl de vechtonderdelen je veelvuldig op één en dezelfde knop laten hameren. Dit kun je afwisselen met een knop om te verdedigen of een knop om team-attacks los te laten.
Want daar draait het eigenlijk om bij de Turtles: teamwerk en vriendschap. Dat was immers altijd de onderliggende boodschap van de tekenfilmserie en de films. De game draagt overigens hetzelfde uit: door samen te werken kom je verder.
Teenage Mutant Ninja Turtles is een aardige game maar het wist mijn gebroken hart nog niet te genezen. Nu maar hopen dat de schildpadden onder de vleugels van Ubisoft daadwerkelijk een betere toekomst tegemoet gaan. ✪

CONCLUSIE

Een aardig actie-avontuur met al je favoriete schildpadden in de hoofdrol.

JEROEN
SCORE 60

Een paar dagen flink doorbeuken en je hebt het einde van het spel bereikt. Wat rest is de levels herspelen, maar dan zo snel mogelijk.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
PC / PS2 / Wii / XBOX 360 / PSP / NGC
UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

DE KRACHT VAN UNLOCKABLES!



Een goede game boeit van het begin tot het hopelijk spectaculaire eind aan toe. Maar welk element slokt je helemaal op en kan je zelfs na het uitspelen van een game gevangen houden in een spelwereld? Juist: unlockables!

Begrijp me niet verkeerd hoor, een goede game wordt gedragen door verschillende elementen die allemaal goed moeten zijn uitgewerkt om een mooi geheel te vormen. Maar ik heb persoonlijk ontdekt dat Unlockables voor mij een van de belangrijkste trekpleisters zijn, met als voorwaarde dat deze in een goede game zijn verwerkt.

ONLINE KNALLEN

Zoals je weet is de videogame industrie zó groot geworden dat het onmogelijk is verstand te hebben van alle genres die we tegenwoordig kennen. Ik heb mijn eigen niche, die ik persoonlijk best al groot vind. Platform, Actie, Fighting, RPG, Adventure, en indien met de juiste setting, ook FPS en Racing, zijn stuk voor stuk genres waarbinnen ik de toppers graag speel.

Een game als Battlefield heeft mij bijvoorbeeld nooit aangesproken maar met de komst van Battlefield 2124 (zie screen) besloot ik toch eens een poging te wagen. Inmiddels vind ik het geweldig en zit ik er helemaal in.

NOG ÉÉN POTJE DAN...

In het geval van Battlefield 2142 is het echter niet alleen de setting en de vette online actie die mij aanspreekt, het zijn met name de



Unlockables binnen alle vier de klassen, die er voor zorgen dat ik iedere nacht denk: 'oké, nog één potje dan'.
Zoals je in de review van The Burning Crusade in PU 158 kon lezen, is het verkrijgen van Talent Points (waarmee je nieuwe vaardigheden opent en je personage kunt customizen) mijn favoriete bezigheid in ieder nieuw World of WarCraft level. En als je op het maximale level zit, is nieuwe gear de Unlockable in kwestie. En hoe verslavend het jagen op nieuwe wapens en uitrusting kan zijn, weet iedere MMO liefhebber met mij.

BATTLEFIELD + WORLD OF WARCRAFT = HUXLEY?

Nu ik eenmaal de charme van zowel Battlefield als World of WarCraft ken, kan ik het niet laten te dromen over een game die elementen uit beide toppers succesvol mixt.
De twee takken (ieder met vier unlockables) die de klassen uit Battlefield 2142 hebben zijn leuk, maar logischerwijs bij lange na niet zo uitgebreid als de Talent Trees uit World of WarCraft. Zulke uitgebreide Trees zou het balanceren van de klassen immers vele malen lastiger maken.
Toch droom ik van een actiespel met spetterende maps als Battlefield, die onder zijn gebracht in een grote wereld als die van World of WarCraft, en waarin het mogelijk is je personage uitgebreid te customizen, zowel visueel als qua skills.



Daarom richt ik al mijn hoop op Huxley (zie screen), die hopelijk een stap in deze richting gaat zetten. De recente stilte omtrent deze game is te verklaren door de release ergens laat in 2007. Hopelijk is Huxley het lange wachten waard en zet deze titel een belangrijke stap voor zowel online shooters als MMO's in het algemeen.

VETTE GAMES MET UNLOCKABLES

Laten we eens kijken naar een aantal bekende games waarin Unlockables een belangrijke rol spelen. Misschien nemen we wel een trend waar. Het zouden best wel eens succesvolle games kunnen zijn...



← FINAL FANTASY

Het uitspelen van een Final Fantasy game kost al de nodige uurtjes. Maar de meeste tijd gaat bij mij altijd zitten in het verzamelen van alle extra's. Alle Summons, speciale Materia, de Celestial Weapons... ik kan niet rusten voor ik al die rotzooi heb.

GRAN TURISMO →

Wat Gran Turismo voor mij boven andere racegames plaatst zijn niet alleen de geweldige physics, het is net zo goed de belachelijke hoeveelheid aanwezige auto's en races. Ik stop niet voordat ik alle wedstrijden heb geopend en gewonnen, en voor ik een klein fortuin aan racewagens in mijn garage heb staan.



WORLD OF WARCRAFT →

Duh! In WoW heb je niet alleen zestig levels van character-ontwikkeling te doorlopen waarmee je nieuwe vaardigheden opent, je bent ook nog een dik jaar bezig de beste items te verkrijgen. En wat gebeurt er dan? Dan komt de expansion, komen er tien levels bij, en begin je weer opnieuw.





← METROID

De meeste extra's voor het pak van Samus kom je tijdens het spelen wel tegen, maar alle lastig te vinden Missiles en Energy Tanks ronsel ik toch echt na het uitspelen bij elkaar. Goed voor de nodige extra speeltijd.

SUPER MARIO →

Wat doe je als je een Super Mario game hebt uitgespeeld? Dan ga je alle geheime levels openen natuurlijk! Je hebt toch wel alle 96 levels van Super Mario World gezien en alle 120 3D sterren van Mario 64 bemachtigd?



N-GAGE

We hebben 'm nog even onder het stof vandaan gehaald: de eerste N-Gage. Het apparaat was op vele vlakken een mislukking en commercieel gezien ook een enorme flop. Toch was het idee erachter best mooi: een telefoon die tevens als game-device door het leven gaat.



Met de N-Gage (zie screen rechtsboven) lukte dat dus niet maar de trend is onmiskenbaar: gamen op de mobiel is aan een onstuitbare opmars bezig.
Vreemd is het dan ook niet dat Nokia werkt aan een nieuwe N-Gage. Niet zozeer eenzelfde soort telefoon (zo slim zijn ze dan wel), maar wel een apparaat bedacht vanuit hetzelfde principe: een telefoon die in alle opzichten ideaal moet zijn om mee te gamen.

HIGH-END PHONE

Er zijn inmiddels wat vroege versies getoond van het apparaat en z'n mogelijkheden, en er wordt gefluisterd dat het kan wedijveren met de PSP. Echte beelden hebben we tot op heden echter nog niet gezien.

Volgens de geruchtenmolen gaat het om een telefoon zoals de N95 (zie screen onder) of de N73, de zogenaamde high-end telefoons, maar dan met specifieke gametoetsen. We hebben voor de beeldvorming even een telefoontje in elkaar geshopt.



DOWNLOADEN

Volgens diezelfde geruchten gaat de N-Gage, of hoe die gaat heten, niet langer fysieke games aanbieden die je in de winkel moet aanschaffen maar zal Nokia games ter download aanbieden, zoals dat heden wel vaker gebeurt.
De games zullen echter wel een stuk uitgebreider zijn dan wat er nu te downloaden valt en ook qua beeldkwaliteit moet het heel bijzonder worden.
Wanneer we meer van de nieuwe N-Gage te zien krijgen weten we niet, maar zodra wij wat weten, weten jullie het ook.

TELEFOONTEST SONY ERICSSON K800I

De K800i is een telefoon met een heerlijk stoere, mannelijke uitstraling. Het scherm is mooi groot en uitermate geschikt voor games.
Er zit er een 3.0 Megapixel camera in die zijn werk uitermate goed doet, hetzelfde geldt voor de flitser die daadwerkelijk flitst en niet, zoals bij andere telefoons, de boel een tijdlang oplicht. De mogelijkheden van de camera zijn zeer divers. Zo kun je met de optie 'best pic' de camera een aantal foto's achter elkaar laten nemen. Op die manier zit er altijd wel een goede foto tussen. Verder bestaat de mogelijkheid tot het nemen van een panorama shot. Je neemt dan drie foto's van de omgeving, en op het moment dat je de eerste foto genomen hebt, kun je de tweede foto zo positioneren dat



GAMES

(getest op de Sony-Ericsson K800i)

PROJECT GOTHAM RACING MOBILE

GLU WWW.GLU.COM

We hebben er weer eentje gevonden: een toffe consolegame die naar de mobiel komt. Het betreft PGR, en we kunnen niet anders dan razend enthousiast zijn. Zelden hebben we zo lekker op een mobieltje rondgescheurd.
De game bestaat uit een aantal races verdeeld over meerdere wereldsteden. Zaak is om een vooraf bepaalde positie te behalen óf een aantal KUDO's bij elkaar te sprokkelen óf een rondje binnen een vastgestelde tijd te voltooien.
De controls zijn eerlijk simpel, gas geven gaat automatisch en het enige wat je hoeft te doen is sturen. Daar word je ook nog eens geweldig bij geholpen want een druk op de 1 of 3 knop, levert je meteen een zeer strakke drift op. Het maakt het geheel wel erg makkelijk maar in dit geval gaat dat niet ten koste van de fun.
Gaandeweg de game speel je de nodige credits vrij, die je in staat stellen om snellere wagens aan te schaffen.

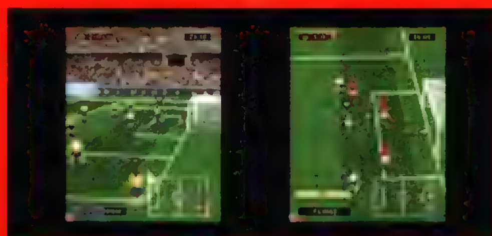


SCORE: 9

REAL FOOTBAL 2007

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Op de consoles spelen we voornamelijk PES, in onze ogen de voetbalgame bij uitstek. Voor de telefoons is dat Real Football.
Voetbal op de mobiel is vrij lastig, en dat ligt vaak aan de besturing. Real Football is echter goed speelbaar. Je bestuurt je spelers met de numerieke toetsen of met je pookje. Schieten doe je met de nul, passeerbewegingen maak je met het sterretje en lange ballen geef je met het hekje. Passen gaat met de 5-toets. Lopen gebeurt automatisch en het enige waar je verder rekening mee moet houden, zijn de verdedigers en de positie van je ploeggenoten.
Het spel is heerlijk uitgebreid met diverse competities en cups. Er zijn landenteams en clubteams waarvan enkele zijn voorzien van de officiële namen, maar meerdere teams hebben gewoon fantasienaampjes op de shirts staan. Real Football 2007 is verder een uitermate prettige voetbalgame voor onderweg.



SCORE: 8

PORN MANAGER 2

HANDYGAMES WWW.HANDY-GAMES.COM

Porn Manager 2 lijkt in de verste verte niet op het origineel. Het eerste deel was grappig, maar bovenal een goede strategiegame. Daar is in Porn Manger 2 niets meer van over.
In het eerste deel diende je een koninkrijk op te bouwen maar inmiddels is hoofdpersoon Hugo Hafner gepensioneerd en dien jij hem als speler in leven te houden. En nu komt het, door... met zoveel mogelijk meisjes naar bed te gaan!
Het is aan de ene kant dapper dat Handy Games het aandurft om met Porn Manager een hele andere kant uit te gaan, maar tegelijkertijd is het in dit geval erg dom. Er waren waarschijnlijk honderd verschillende invalshoeken te verzinnen voor Porn Manager 2 maar dit is dan wel ongeveer de slechtste keuze.
In onze ogen heel jammer dat zo'n uitermate funny en vooral goede strategiegame met dit vervolg is verworden tot een niemendalletje zonder waarde.



SCORE: 5

het naadloos aansluit op je vorige foto. Op deze wijze krijg je schitterende panorama foto's.
Topcamera dus en dat geldt ook voor de gebruikersinterface van de K800I, die is namelijk uitermate goed doordacht.
Wat minder zijn we te spreken over het pookje, dat bij veel games niet helemaal lekker aanvoelt. De numerieke toetsen reageren echter goed dus dat moet de nodige compensatie kunnen bieden. Een uitermate geschikte gametelefoon-dus, inclusief extra's van topkwaliteit.



TELEFOONTEST SAMSUNG X830

De X830 is geen gametelefoon, en hoewel Jeroen zweert bij dit ding, heeft ie een wat vrouwelijke uitstraling.
Wel is de X830 een uitermate goede muziektelefoon. De mobiel heeft 1 gig opslagcapaciteit dus daar kun je heel wat nummertjes op gooien. Het geheugen is echter niet uitbreidbaar.
De geluidskwaliteit is uitstekend en ook de display zit goed in elkaar en laat het nummer zien wat er op het moment gespeeld wordt. Doormiddel van een soort clickwheel (Apple...) scroll je gemakkelijk door jouw songs heen.
Het ontwerp van de X830 is ook nog eens super, zo komen door het wegdraaiende beeldscherm op fraaie wijze de numerieke toetsen in beeld. De telefoon is tevens uitgerust met een redelijke camerafunctie en zeer positief is dat je je eigen hoofdtelefoon aan kunt sluiten op deze telefoon (de oortjes van Samsung zijn niet echt optimaal).
Zoals gezegd stelt het qua gamen op deze mobiel allemaal weinig voor, maar als je op zoek bent naar een handig, klein, mooi vormgegeven telefoontje waar je muziek mee kunt luisteren... dan hoef je niet verder te zoeken.



MaffeMugShot

Hiernaast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!

De winnaar van vorige maand is: Koen Slagter uit Grootebroek en hij wint Sonic Rivals voor de PSP.



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (door middel van bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.

:NIEUWE PRIJS

Normaal gesproken kregen de MaffeMugShot winnaars een willekeurige game cadeau (vaak eentje die we uit de kast trokken en nog niet was meegepikt door een redactielid).
We zijn dan ook blij (en melden met trots) dat de Nationale EntertainmentBon vanaf heden bereid is gevonden om een bon ter waarde van 50 Euro weg te geven aan de origineelste MaffeMugShot inzender. Deze bon kun je besteden bij ongeveer 1000 entertainmentwinkels aan games.

NATIONALE EntertainmentBon
MUZIEK FILMS GAMES

NEWS

SonyEricsson timmert aardig aan de weg met haar walkman telefoons. Op dit moment zijn er wederom twee nieuwe exemplaren verschenen die wij natuurlijk zo snel mogelijk aan een test gaan onderwerpen.
Bekijk hier alvast de W880i en de opvolger van de K800i (zie ook elders op deze pagina's): de K810i.

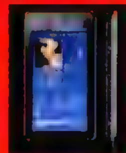


Nieuwe beelden kregen we van de Samsung U-740, een mooi telefoontje dat op twee manieren te gebruiken is. Handig voor het gamen is natuurlijk het draaibare schermpje (en voor filmpjes, maar dat terzijde).

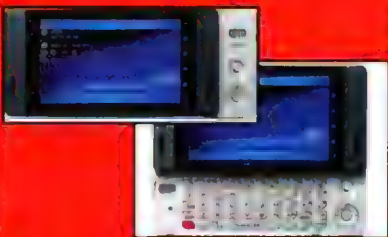




Grappig om te zien dat sinds Apple de iPhone introduceerde, er ineens een heleboel look-a-like telefoontjes op de markt verschijnen. Zoals deze Telcast T59.



Een ander telefoontje dat onze aandacht vroeg, was de Sharp EM-ONE Pocket PC. Momenteel alleen voor Japan in de planning. Die zien we ook graag deze kant opkomen...



Townsmen 4 werd deze maand aangekondigd. Voor mensen die niet exact weten hoe en wat die Townsmen dan zijn: zie het als The Settlers op je mobieltje. Zo, nu weet je alles.



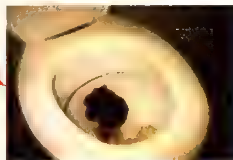


Er gaat een gerucht dat Sony Ericsson bezig zou zijn met een muziekwinkel voor telefoons. Kort door de bocht moet je dan via je telefoon muziek kunnen downloaden.



SHIT VAN DE MAAND

"Het getuigt van weinig zelfrespect om als ontwikkelaar of uitgever je naam aan dit soort opgeklopte diarree te willen verbinden."
JURJEN OVER KINDERSPELLEN OP DE Wii



VETSTE SOUND

Welke andere game dan Guitar Hero II op de 360 natuurlijk. ROCK ON!!!





NEWTON IS DOOD, EINSTEIN IS DOOD...
ED VOELT ZICH ALLEEN

CHICK VAN DE MAAND



De game zelf was een tegenvaller, maar deze sierlijke dame uit Genji 2: Day of the Blade pakte met ruime voorsprong de felbegeerde titel: Chick Van De Maand.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

20% Knokken om even met de PS3 te spelen

6% Over baby´s, luiers en melktandjes praten

6% Lachen om redactieleden die baby's hebben

13% Sixaxis en Wii-remote met elkaar vergelijken

9% Weten dat je die twee niet met elkaar kunt vergelijken

10% Die kale K-Kane afslachten

12% Uitkijken naar de review versie van God of War II

3% Vette vingers van de PS3 af proberen te vegen

11% Op zoek naar een Wii in een winkel

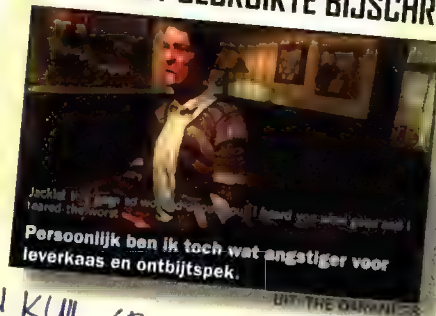
ONBEMAND MAAKT ONBEKIND

MEUK VAN DE MAAND

SPACE HARRIER II
Dit is niet de versie uit de speelhal maar een onspeelbaar gedrocht, een port die zo slecht is als je van een bijzonder slechte port verwacht.
JURJEN

WE ETEN TE ZOUT EN WE LEVEN TE FLAUW

BESTE NIET GEBRUIKTE BIJSCHRIFT



Persoonlijk ben ik toch wat angstiger voor leverkaas en ontbijtspek.

WIE EEN KUIL GRAAFT VOOR EEN ANDER...

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Leuk die PlayStation 3 in het testhok, maar sindsdien komt het halve kantoor (er werken een paar honderd man bij VNU Media) te pas en te onpas even een kijkje nemen.
★ Fijn hoor dat nieuwe deel van Command & Conquer maar mag die strategische shit gauw overwaaien? We zijn er een beetje klaar mee dat Jan de hele tijd 'I'am on it' zegt als we iets aan hem vragen.
★ Leuk zo'n episode-aanpak maar het lijkt wel of Sam & Max met elk deel minder goed worden. En dat kan toch nooit de bedoeling zijn...
★ Dat NBA Homecourt geen Gold Award heeft gekregen, komt écht niet omdat J.J. af en toe compleet gesloopt werd door Jeroen. J.J. is helemaal niet rancuneus.,.
★ We moeten de review van Airborne nog even afwachten maar feit is dat Medal of Honor: Vanguard weer een beetje tegenviel. Is EA hier haar magic touch kwijt?

UITMELKERTJE



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Martijn van der Neut, Rowan Stroo, Arnout Verheij
UITGEVER Frans Klaassen
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508 E-mail: sales@pcengames.nl www.pcengames.nl
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 39,60 (12 nummers) of € 20,35 (6 nummers) als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Bent u woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement.

Privacy. Wij nemen uw gegevens, zoals naam, (e-mail)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand.
De verwerking van uw gegevens is door VNU Business Publications B.V. aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag. Uw gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met u gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Deze abonnementenadministratie is door VNU Business Publications B.V. ondergebracht bij Sanoma Uitgevers B.V. Daarnaast kunnen wij uw gegevens gebruiken om u op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Uw gegevens kunnen worden geanalyseerd om de informatie en/of aanbiedingen zo veel mogelijk op uw interesse af te stemmen. Uw adresgegevens kunnen eveneens door ons worden aangeboden aan zorgvuldig geselecteerde andere bedrijven voor het verstrekken van informatie en/of aanbiedingen. U kunt bij het opgeven van uw gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van uw gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde andere bedrijven, u ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kunt u bij het opgeven van uw gegevens bezwaar maken. U kunt uw gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuurt u hiertoe een schriftelijk bericht met uw persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM, Hoofddorp.

PERSOONLIJKE TOP 3

1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
2. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
3. MotorStorm



1. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
2. NBA Street 4: Homecourt
3. MotorStorm



1. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
2. MotorStorm
3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars



1. Virtua Fighter 5
2. MotorStorm
3. Jade Empire: Special Edition



1. Guitar Hero II
2. Virtua Fighter 5
3. NBA Street: Homecourt



1. Virtua Fighter 5
2. Guitar Hero II
3. MotorStorm



1. Guitar Hero II
2. MotorStorm
3. NBA Street: Homecourt



TO DO LIST

* De PS3 even afstoffen
* Extra PS3 joypad halen
* FULL HD TV installeren
* Af en toe de PS2 nog een knuffel geven
* De Xbox en de GameCube in de kast zetten
* Traantje wegpinken
* Kijken of de Lord of The Rings MMORPG net zo leuk is als WoW.
* Eens goed gaan checken of de 'nieuwe E3' nog de moeite waard is. We krijgen inmiddels toch wel leuke uitnodigingen binnen.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WAT VOND ED VAN DE NIEUWE COLIN MCRAE?
- MAARTEN BEKIJKT WAT LEUKS IN SAN FRANSISCO.
- DUIKT JURJEN WEER DE MYTHOLOGISCHE WERELD IN VAN GOD OF WAR II.
- VIERT LARA CROFT EEN JUBILEUM.
- DOODT JEROEN ZIJN TIJD MET VAMPIEREN KILLEN.
- IS ER IETS MET SCHILDPADDEN.
- SNOWBOARDEN WE ONS HELEMAAL GEK OP DE Wii.
- BEZOEKT JEROEN EEN PSYCHIATRISCHE INRICHTING.
- WEER EXTRA PAPIER, DITMAAL VOORZIEN VAN EEN LORD OF THE RINGS MOTIEFJE.

-ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK-

PU 05 LIGT 23 APRIL OP JE DEURMAT

BRUTAALSTE REDACTEUR

JURJEN IN SPECTROBES

"Een eindredacteur moet hier en daar een komma weghalen of toevoegen, verder niets".

"Een eindredacteur is soms in staat een redacteur te schoppen of te wurgen, verder niets!"
ED

Heren, de loodgieter vond knikkers in de stortbak van het toilet! Kan iemand dat uitleggen?
ED

Een kwestie van goed mikken.
JURJEN

DE STERKSTE SCHOUDERS HALEN ZE OP

'S EEN GRONDWERKER

VAN DE MAAND

DE SIMS 2: LEVENSVERHALEN

"Je speelt in feite dezelfde soort verhalen na, alleen nu dus ook op je laptop. Maak me gek."
IAN

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 35 / 58


SNIKKELS!
SNIKKELS


EEN DOOS VOL! ZOMAAR! JIJ EEN SNIKKEL, GEERT?
NOU LEKKER, THEO!



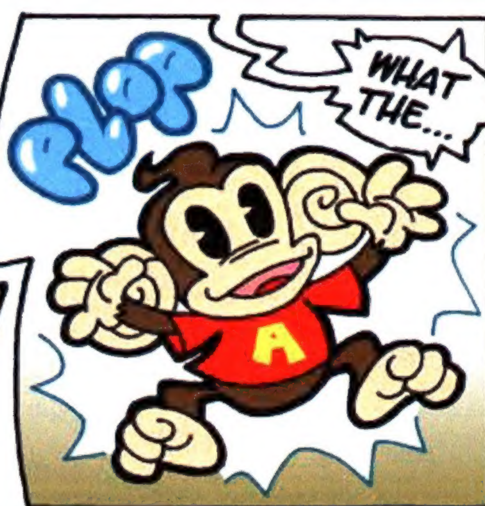

PATS
KLOP
KRAK


SNAKE HIER... I'M IN.
COPY.


EENS ZIEN...
DA'S EEN FLINKE...TIJD VOOR WAT TAKTIEK....


GOT IT!




PLOP
WHAT THE...
A


HNG!
GLORGL
KROK


?!
WOEPIE!


P-KOF
P-KOF
IEK!

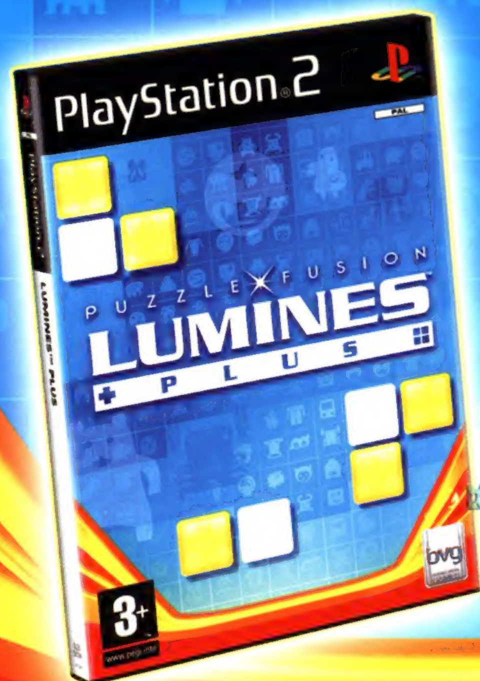

JURJEN, EFFE TUSSENDOOR, WIL JE JE MONKEY BALL SAVES NIET OP MIJN PSP LATEN RONDSLINGEREN.
THNX
....
PSP

PUZZLE FUSION

LUMINES™

PLUS

OOK ZO'N FAN VAN LUMINES OP DE PSP?
NU NOG SPECTACULAIRDER OP DE PS2!



MET LEVELS EN SPELTYPEN UIT HET ORIGINELE LUMINES EN MEER!

MET DE POPULAIRE PUZZEL-GAMEPLAY EN EEN SUPERVERSLAVENDE SOUNDTRACK!









3+ ™

www.pegi.info

PlayStation 2